

EUPHORIA

CONSTRUYE UNA DISTOPÍA MEJOR

por Jamey Stegmaier & Alan Stone

UNA URBE DISTÓPICA ESPERA TU LIDERAZGO: ELIGE TU ESTRATEGIA CONSTRUYENDO EDIFICIOS, FORTALECIENDO ALIANZAS Y EXPANDIENDO TU IMPERIO.

2-6 JUGADORES EDAD 13+ ~60 MINUTOS

Eras joven cuando descubriste la verdad sobre el mundo. Siempre habías considerado tu sociedad una utopía – la palabra “distopía” no figuraba siquiera en tu vocabulario. Tampoco en tu diccionario. Cuando comprendiste la realidad, tuviste que elegir: huir o permanecer para dejar tu huella en el mundo

Elegiste quedarte.

Eso fue hace años. Ahora te preguntas si tomaste la decisión correcta, pero ya has llegado demasiado lejos como para mirar atrás. Estás a punto de hacer algo grande, de arrebatarte el control a tus opresores. Has conseguido dos trabajadores, y tienes acceso a más. Gracias a las fuertes alianzas que has forjado con varias facciones has reclutado expertos que te ayuden con tu plan maestro. Estás a punto de dar el siguiente paso.

¿Qué estás dispuesto a sacrificar en el presente para hacer que el futuro sea mejor que el pasado?

OBJETIVO DEL JUEGO

Euphoria es un juego de colocación de trabajadores, representados por dados. El número en cada dado representa el conocimiento del trabajador. Lo compararás con el conocimiento de los trabajadores de otros jugadores a lo largo del juego. Cuanto más los envíes por la ciudad y cuantos más reclutes, más descubrirán sobre su retorcida sociedad. Si averiguan demasiado puede que abandonen tu causa.

También tendrás unos pocos reclutas de élite a tu disposición: uno que ha jurado lealtad a tu causa, y otro al que aun has de convencer. Puedes inspirar y usar a este reticente recluta alcanzando ciertas metas en el juego... o permitiendo a otros jugadores que alcancen esas metas involuntariamente para ti.

Tu camino hacia la victoria está pavimentado con el sudor de tus trabajadores, la fuerza de tus alianzas y los túneles que cavas para infiltrarte en otras zonas del mundo, pero el destino final es la apropiación de tierras mediante el control del área. Esto se consigue construyendo mercados que imponen duras restricciones de libertad personal a los otros jugadores, cambiando las reglas del juego y abriendo nuevos caminos hacia la victoria. También puedes centrarte en reunir artefactos del viejo mundo, objetos de ocio que son extremadamente raros en esta sociedad. La élite distópica codicia estos artefactos – especialmente si van emparejados – y están dispuestos a darte extensiones de tierra a cambio de ellos.]

El juego termina cuando un jugador ha colocado sus 10 fichas de autoridad. Ese jugador es el ganador.

COMPONENTES

CARTAS

- 48 cartas de reclutas únicos
- 36 cartas de artefacto, 6 de cada tipo
- 6 cartas de dilema ético / referencia

TABLEROS

- 1 tablero de juego

DADOS

- 24 dados de trabajadores
(4 de cada: verde, azul, rojo, blanco, negro y morado)

PIEZAS DE MADERA

- 12 fichas de jugador en 6 colores
(2 de cada: verde, azul, rojo, blanco, negro y morado)
- 6 fichas de moral en forma de corazón
- 6 fichas de conocimiento en forma de cara
- 27 fichas de recursos en 3 colores
(9 de cada en dorado, marrón y gris)

- 48 fichas de producto
(12 de cada en amarillo, azul, naranja y verde)

- 4 fichas de progreso (rosa)

- 3 peones de minero (rosa)

PIEZAS DE CARTÓN

- 60 fichas de autoridad en forma de estrella en seis colores diferentes
(10 de cada en verde, azul, rojo, blanco, negro y morado)
- 16 marcadores de territorio no disponible
- 18 losetas cuadradas únicas de mercado
- 6 contadores de múltiplos
- 8 marcadores circulares de bonos de lealtad
- 3 marcadores de espacio de acción no disponible

REGLAMENTO

Observaciones acerca del tablero: El tablero de juego está dividido en cuatro zonas distintas, cada una propiedad de una facción diferente. Los Euphorians están en la ciudad en el lado izquierdo del tablero. Fuera de los muros de la ciudad, a la derecha, están las casuchas y granjas de las Wastelands. Los Subterrans están bajo tierra, y los Icarites dominan los cielos en sus zepelines. En el juego, estas zonas se distinguen unas de otras por la ilustración de fondo y el color que los enmarca.

ICONOS Y FICHAS

PRODUCTOS



RECURSOS



PUNTOS DE LEALTAD



MISCELÁNEA



Nota: El número de recursos, productos, trabajadores y artefactos que tiene cada jugador es de conocimiento público y no puede ocultarse (aunque la información en las cartas de artefacto sí que se mantiene en secreto). El conocimiento de cada trabajador es también de conocimiento público.

Cartas de reclutas: Baraja las cartas de reclutas y reparte 4 a cada jugador. Éste elige 2 cartas y descarta las demás boca abajo (no las barajas de nuevo en el mazo de reclutas). Coloca una de las cartas boca arriba frente a ti. Éste será tu recluta activo (todos los jugadores lo revelan al mismo tiempo). La otra carta permanece boca abajo, siendo tu recluta oculto. Coloca el mazo de reclutas restante junto al tablero.

¿Que implica esta decisión? Podrás activar tu recluta oculto a lo largo del juego, pero hasta entonces, sólo podrás utilizar la habilidad especial de tu recluta activo. Además, sólo podrás beneficiarte de los bonificadores de lealtad (mira la sección acerca de la Tabla de Lealtad) que correspondan a la lealtad de tu recluta activo. En consecuencia, la carta que escojas como tu recluta activo al comienzo debería ser una carta que te ayude en la etapa inicial del juego.

Contadores de múltiplos:

x1

x2

x3

Cada jugador recibe un contador de múltiplos de cartón para mantener el recuento de sus recursos y productos en caso de que no haya fichas suficientes.



Cartas de artefacto: Baraja el mazo de artefactos y colócalo boca abajo junto al tablero. Si este mazo se agota durante el juego, baraja todas las cartas descartadas para formar uno nuevo.

PREPARACIÓN DEL TABLERO

Marcadores de territorio no disponible: Sitúa los marcadores de territorio no disponible en cada estrella de territorio de manera que los espacios restantes igualen al número de jugadores. De este modo, para una partida de 4 personas se colocarían 2 marcadores en cada territorio.

Cartas de dilema ético: Baraja las 6 cartas de dilema ético y reparte una a cada jugador. Puedes mirar tu carta. Estas permanecen boca abajo (la cara de referencia hacia arriba) en frente de cada jugador.

Fichas de jugador: Cada jugador coloca 1 ficha de moral en forma de corazón en el extremo izquierdo de la tabla de moral y 1 ficha de conocimiento en forma de cara en el extremo derecho +3 de la tabla de conocimiento.

Recursos y productos: Coloca las distintas fichas de producto (energía, comida, agua, y felicidad) cerca de sus respectivas áreas de recolección (Generator, Farm, Aquifer, y Cloud Mine). Coloca también las distintas fichas de recursos (oro, arcilla y piedra) cerca de sus respectivos túneles en Euphoria, los Wastelands y Subterra.



Dados de trabajadores: Cada jugador comienza el juego con 2 dados de trabajador de su color de jugador. Agrupa todos los dados adicionales junto al tablero para formar un fondo de trabajadores reclutables.

Espacio de acción exclusivo: Coloca un marcador de espacio de acción no disponible al final de cada túnel.

Configuración de los emplazamientos de construcción: Baraja las losetas de mercado y coloca 6 de ellas boca abajo en los emplazamientos de construcción del tablero – coloca las fichas dentro de las líneas guía de los marcos cuadrados. Los Icarites (los zepelines en el cielo) tienen mercados prefabricados y no necesitan losetas de mercado. Separa los mercados restantes boca abajo – no serán usados en esta partida.

Fichas de progreso y peones mineros: Coloca fichas de progreso en cada uno de los espacios de "Start" a la izquierda de las tablas de lealtad, en la parte inferior derecha del tablero, y coloca 1 peón minero en cada uno de los espacios de "Start" de cada uno de los tres túneles.

Fichas de autoridad: Cada jugador coloca las 10 fichas de autoridad en forma de estrella de su color junto a su carta de referencia.

Iniciando la partida: Cada jugador tira sus 2 dados de trabajador para determinar el jugador inicial (gana la puntuación más alta; en caso de empate el jugador de más edad). La posición de jugador inicial importa muy poco en Euphoria. Conserva los dados como están – los números representan el conocimiento inicial de tus trabajadores.

INFORMACION GENERAL DEL JUEGO

Tu turno consiste únicamente en una de las siguientes opciones (o #1 o #2, ni ambas ni pasar turno):*

1 Coloca en el tablero un trabajador disponible: Puedes colocar únicamente un trabajador disponible en el tablero (la colocación de trabajadores se explica en la sección siguiente). Un trabajador disponible es un trabajador bajo tu control que actualmente no esté situado en el tablero. Cuando colocas un trabajador, inmediatamente recibes los beneficios de esa acción.

Excepción: Cuando tienes trabajadores disponibles que comparten el mismo conocimiento (una pareja, trío o cuatro del mismo número) al comienzo de tu turno, puedes colocar todos estos trabajadores en el mismo turno. Haciendo esto consigues varias jugadas en el mismo turno, una detrás de otra. Así, si un trabajador queda disponible a mitad de turno (por reclutar a un nuevo trabajador, expulsar a tu propio trabajador o construir un nuevo mercado), ese trabajador no puede ser usado hasta tu próximo turno.

*También podrás usar tu turno para revelar tu carta de dilema ético una vez por partida (consulta la página 11 para los detalles).

2 Recupera cualquier/todos los trabajadores: En vez de colocar un trabajador, puedes usar tu turno para recuperar cualquier número de tus trabajadores del tablero. Paga el coste de recuperación basándote en tu preferencia en la tabla de recuperación situada en la parte inferior izquierda del tablero e inmediatamente tira todos los trabajadores recuperados a la vez.

Gana 2 moral: Paga 🍊 o 🍏 para recuperar cualquier número de trabajadores y gana ❤️ ❤️. El coste no cambia independientemente del número de trabajadores – si recuperas 1 trabajador, es 🍊. Si recuperas 4 trabajadores, sigue siendo 🍊 por todos ellos.

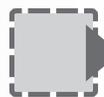
Pierde 1 moral: No pagues nada. Recupera tus trabajadores gratis y pierde ❤️.

Nota: El coste de recuperación está en cuadros grises, mientras que los beneficios están en círculos blancos. Esos cuadros y círculos se usan en todo el tablero para indicar costes y beneficios.



COLOCACIÓN DE TRABAJADORES

Aunque hay muchas localizaciones diferentes en el tablero, solo hay tres tipos diferentes de espacios de acción. Puedes identificarlos rápidamente: son los cuadros gris claro de esquinas redondeadas:



Uso temporal: Este espacio es un cuadrado punteado gris con una flecha hacia su derecha. Puedes colocar un trabajador en este tipo de espacio de acción incluso si hay otro trabajador actualmente allí. Al colocar tu trabajador en un espacio de acción de uso temporal, **expulsas** al trabajador de vuelta a su dueño sin coste para él. (Puedes expulsar a tus propios trabajadores).



Algunos de estos espacios de acción tienes un coste asociado a ellos – el coste siempre estará directamente a la izquierda del espacio de acción, en un cuadro gris, y el beneficio estará bajo el espacio de acción, en un círculo blanco. Si tu trabajador es expulsado del tablero, lanza el dado inmediatamente y añádelo a tus trabajadores disponibles (asegúrate de comprobar si excedes tu límite de conocimiento – página 5). Tu trabajador permanece en el espacio de acción hasta que es expulsado o lo recuperas.

Un subconjunto de los espacios de acción de uso temporal son los **espacios de acción exclusivos** – estos están localizados al final de cada uno de los túneles y no están disponibles hasta que los túneles son completados (página 8).

Ejemplo: En este espacio de acción de uso temporal, el coste para usar el espacio es ⚡. Ganas 🧡 o robas 👤 por colocar un trabajador aquí.



Multiuso: Este espacio está representado por un rectángulo gris claro grande. Cualquier número de trabajadores puede ser colocado en los espacios

de acción multiuso



Ejemplo

(Para ver la descripción completa de cómo usar áreas de productos como el Acuífero, dirígete a la página 6.)



Un sólo uso: Este espacio es un cuadrado gris claro sin flecha y un coste en recursos dentro de él. Para colocar un trabajador allí, debes pagar el coste. No puedes ser expulsado de los espacios de acción de un sólo uso.

(Para ver la descripción completa de cómo usar áreas de productos como el Acuífero, dirígete a la página 8.)



Ejemplo

ROTACIÓN DE TURNO

Cuando terminas tu turno, el jugador a tu izquierda inicia su turno, y así sucesivamente en el sentido de las manecillas del reloj. El orden de los jugadores nunca cambia. Después de unas pocas rondas, el jugador inicial se vuelve irrelevante. La partida se vuelve más y más variada a medida que los jugadores añaden trabajadores, los recuperan en diferentes momentos, y, ocasionalmente, colocan varios trabajadores en el mismo turno gracias a tiradas fortuitas

TABLAS DE MORAL Y CONOCIMIENTO

TABLA DE MORAL

La moral de tus trabajadores se sigue en la tabla de moral en la esquina superior izquierda del tablero. Tu moral afecta al tamaño de tu mano (cartas de artefacto). Cuando ganas moral, incrementas el número de cartas que puedes tener en la mano. Cuando disminuyes tu moral, disminuye tu mano. De este modo, si robas una carta que

incrementa tu mano más allá de tu máximo o si un ajuste en la tabla de moral provoca que superes el nuevo tamaño máximo de tu mano, tienes que elegir una carta para descartar (roba primero, después descarta).

Nota: Aunque ya hayas alcanzado el extremo derecho de la tabla de moral puedes seguir colocando trabajadores en espacios de acción

que normalmente aumentarían tu moral. Lo mismo se aplica en el extremo izquierdo de la tabla al recuperar trabajadores – puedes recuperarlos gratis cuando estás a 1 de moral. Sin embargo, si una carta de recluta te da la opción de perder moral a cambio de un beneficio, tienes que tener suficiente moral para hacer el canje.

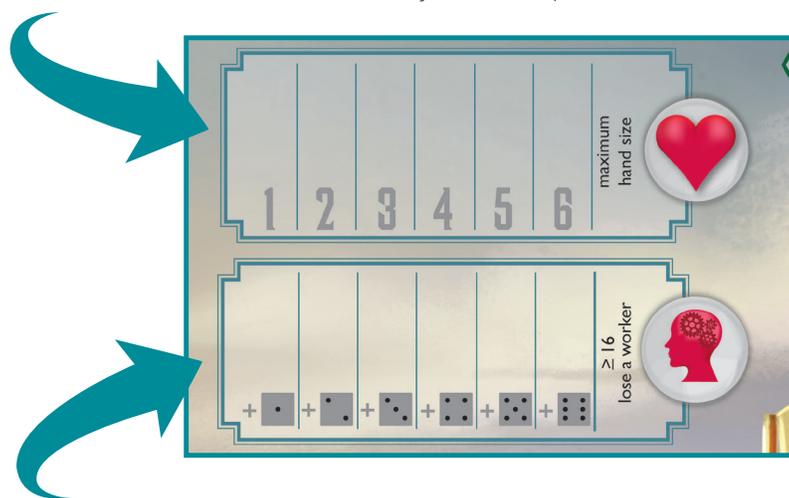


TABLA DE CONOCIMIENTO

El conocimiento de tus trabajadores se encuentra en la tabla de conocimiento, en la esquina superior izquierda del tablero. El conocimiento representa lo conscientes que son tus trabajadores del mundo que les rodea. Si su conocimiento colectivo es muy alto, huirán de la distopía.

Cuando recuperas trabajadores del tablero, tíralos inmediatamente para determinar su conocimiento colectivo. Si la suma del conocimiento de todos tus trabajadores disponibles (no sólo los que acabas de tirar) más tu nivel actual en la tabla de conocimiento es mayor que o igual a 16, pierdes inmediatamente el trabajador disponible con el conocimiento más alto (si hay un empate, pierde solo 1 trabajador). Mueve ese trabajador

al fondo de trabajadores reclutables. Puedes perder un máximo de 1 trabajador por turno de esta manera

Nota 1: Sólo los **trabajadores disponibles** cuentan para tu conocimiento total. Los trabajadores que ya hayas colocado en el tablero no contribuyen a la suma. Sólo se usa el conocimiento colectivo cuando tiras al menos 1 trabajador.

Nota 2: Incluso si has llegado al extremo derecho de la tabla de conocimiento puedes colocar trabajadores en espacios de acción que normalmente aumentarían tu conocimiento. Lo mismo se aplica en el extremo izquierdo de la tabla. Sin embargo, si una carta de recluta te da la opción de ganar conocimiento a cambio de un beneficio, tienes que tener el

conocimiento lo suficientemente bajo para poder hacer el canje.

Ejemplo: Controlas 3 trabajadores. 1 de ellos es un trabajador disponible junto al tablero con conocimiento 5, y los otros dos están colocados en el tablero. Decides usar tu turno para recuperar todos los dados del tablero y tirarlos. Uno de ellos muestra conocimiento 3 y el otro conocimiento 5. Añades el total de los tres trabajadores disponibles para calcular su conocimiento colectivo, que es 13. Pero espera – necesitas añadir tu nivel de la tabla de conocimiento. Actualmente estás a +1, así que tu conocimiento total es 16. Tus trabajadores se dan cuenta de que están en una distopía y debes descartar uno de los trabajadores de conocimiento 5.

UBICACIONES

Hay una serie de ubicaciones diferentes en las que puedes colocar tus trabajadores. Aquí encontrarás un resumen



TANQUE DE ACTIVACIÓN DE TRABAJADORES

Comienzas el juego con 2 trabajadores que podrán incrementar su número hasta un total de 4 a lo largo de la partida. Puedes añadir uno colocando un trabajador en una sección del tanque de activación de trabajadores. Las dos opciones son las siguientes:

Paga 3 de energía: Gana y pierde gracias al shock que recibe éste al ser activado.

Paga 3 de agua: Gana y gana gracias al refrescante golpe de agua que recibe éste al ser activado.

Después de haber pagado el coste y haber ajustado tu moral o tu conocimiento, tira inmediatamente el nuevo trabajador y colócalo entre tus trabajadores disponibles.

Nota: Puedes colocar un trabajador en el tanque de activación de trabajadores para incrementar tu moral o disminuir tu conocimiento aunque ya tengas el máximo de 4 trabajadores.

ÁREAS DE PRODUCCIÓN



Las áreas de producción son los lugares en los que recoges (Generator), (Aquifer), (Farm), and (Cloud Mine). Todas las áreas de producción mantienen las mismas proporciones. El número de productos que recoges cuando colocas un trabajador en una de estas áreas se determina por el conocimiento total de todos los trabajadores de todos los jugadores que hubiese en ese área antes de que coloques a tu trabajador. Como en todas las colocaciones de trabajadores en el juego, ganas el beneficio de la acción sólo cuando colocas a tu trabajador (no en los turnos posteriores en caso de que tu trabajador permaneciese en ese espacio de acción)

Conocimiento total entre 1 y 4: Gana 1 producto y sube la tabla de lealtad 1 nivel.

Conocimiento total entre 5 y 8: Gana 1 producto y pierde en la tabla de conocimiento.

Conocimiento total 9 o mayor: Gana 2 productos y , que debes añadir a la tabla de conocimiento (cuantos más trabajadores haya en una localización, más fácil resultará que se expanda información sobre la distopía).

Ejemplo: Hay un trabajador en el Generator con conocimiento 4. Colocas un trabajador con conocimiento 2, llevando el conocimiento total a 6. En consecuencia, como se muestra en la leyenda, ganas y pierdes . Si el próximo jugador coloca un trabajador con conocimiento 5, llevando el total a 11, ganará y .

Nota 1: Los recursos y los productos no están limitados por el número de fichas incluidas en el juego. Usa los contadores de múltiplos de cartón si te quedas sin fichas. Cuando el mazo de artefactos se termine baraja todas las descartes y las cartas usadas para formar un nuevo mazo.

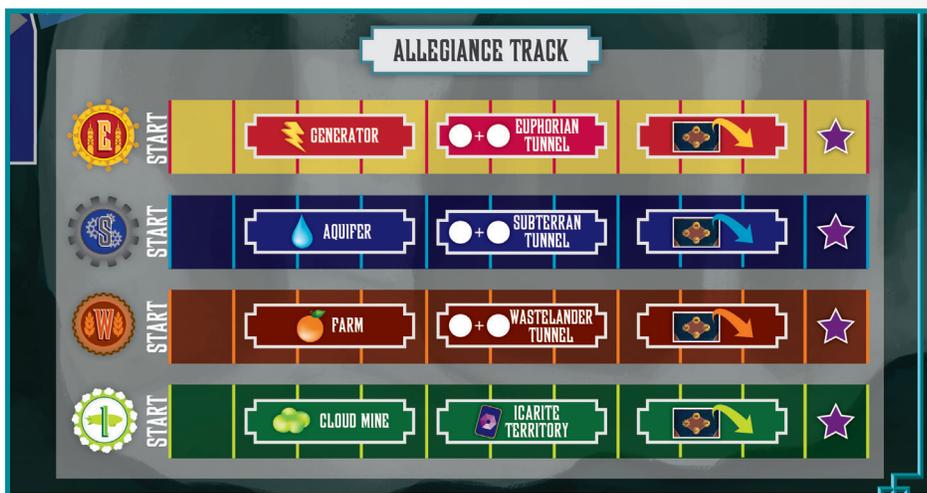
Nota 2: Puedes colocar un trabajador en un área de producto para ganar los y uno de conocimiento aunque hayas llegado al máximo en la tabla de conocimiento. Del mismo modo, aunque estés en el nivel mínimo de conocimiento puedes seguir colocando trabajadores en el nivel 5-8.

Nota 3: Coger puntos de lealtad no es opcional al nivel 1-4. Puede haber ocasiones en el juego en las que no quieras coger puntos de lealtad para no ayudar a otro jugador, pero no tienes elección.

Puedes comerciar con otros jugadores durante tu turno (el comercio está limitado a recursos, productos y cartas de artefacto).

TABLA DE LEALTAD

La tabla de lealtad sirve para controlar el poder de cada facción, no es un lugar donde se puedan colocar trabajadores. Cuando algún jugador gana un punto de lealtad, ese jugador sube 1 nivel la ficha de progreso en la fila correspondiente a esa facción en la tabla. Sólo los jugadores que tienen reclutas activos de esa lealtad ganan los bonificadores de la tabla de esa lealtad.



Sección 1: Puede darse el caso en que, al colocar a un trabajador en un área de producto, ganes 1 producto y 1 punto de lealtad. Si ese punto de lealtad te hace avanzar en la tabla, puedes llegar a activar el +1 producto. No se gana ese bonificador hasta la próxima vez que coloques un trabajador en esa área de producto. Para ayudarte a recordar la existencia de ese bonificador, coge el marcador de bonificación de lealtad y colócalo en la correspondiente área de producto del tablero.

Sección 2: Normalmente cuando colocas a un trabajador en un túnel, tu ganas . Cuando alcanzas el segundo nivel, colocar un trabajador en su túnel correspondiente

te da ahora . Los Icarites no tienen túnel, por lo que su bonificación es que cuando robas después colocas en el territorio Icarite. Usa los marcadores de facción para recordar estas bonificaciones.

Sección 3: Cuando una lealtad alcanza la tercera sección del marcador, los jugadores que tienen un recluta oculto de esa lealtad deberán mostrarlo y tendrán acceso a su habilidad de ahí en adelante. Además, también tendrán acceso a todos los bonificadores ya desbloqueados de esa facción en la tabla de lealtad. Si tus dos reclutas activos comparten la misma lealtad, no recibes el doble de bonificaciones de la tabla de lealtad (niveles 2-7).

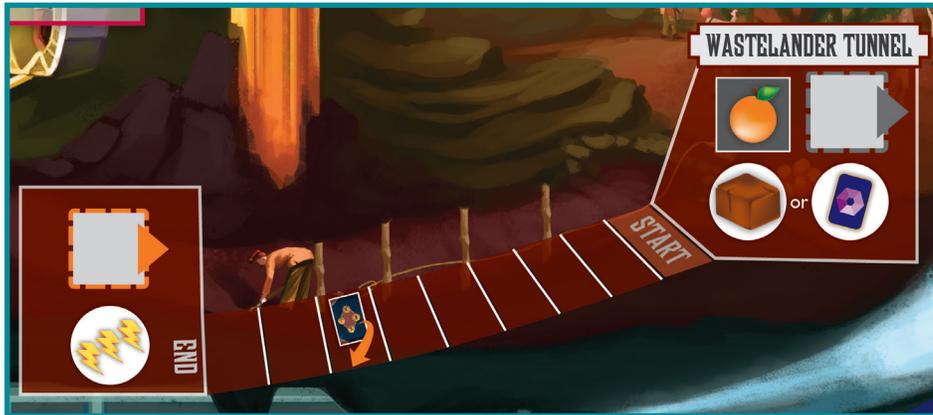
Sección 4: Cuando una ficha de progreso de lealtad alcanza el nivel final de su fila, cada jugador coloca 1 ficha de autoridad en cada carta de recluta activo que pertenezca a esa lealtad. Los jugadores pueden continuar colocando trabajadores en espacios de acción que añadan lealtad, pero el marcador de progreso de lealtad no puede moverse más allá del cuarto nivel.

Nota: Los beneficios de las barras de lealtad son acumulativos—aunque el marcador pase de la 1ª o de la 2ª sección, se siguen aplicando sus beneficios

FACCIÓN	BONIFICACIONES PRIMERA SECCIÓN (nivel 2 y siguientes)	BONIFICACIONES SEGUNDA SECCIÓN (nivel 5 y siguientes)	BONIFICACIONES TERCERA SECCIÓN (nivel 8 y siguientes)	BONIFICACIONES CUARTA SECCIÓN (nivel 11)
Euphorian	Cuando asignas un trabajador en el generador, gana 1 extra.	Cuando asignas un trabajador en el Túnel Euphorian, gana (no "o").	Activa todos los reclutas Euphorian ocultos.	Pon en cada recluta Euphorian activo que tengas.
Subterran	Cuando asignas un trabajador en el generador, gana 1 extra.	Cuando asignas un trabajador en el Túnel Subterran, gana (no "o").	Activa todos los reclutas Subterran ocultos.	Pon en cada recluta Subterran activo que tengas.
Wastelander	Cuando asignas un trabajador en la granja, gana 1 extra.	Cuando asignas un trabajador en el Túnel Wastelander, gana (no "o").	Activa todos los reclutas Wastelander ocultos.	Pon en cada recluta Wastelander activo que tengas.
Icarite	Cuando asignas un trabajador en el generador, gana 1 extra.	Cuando pones en territorio Icarite, roba .	Activa todos los reclutas Icarite ocultos.	Pon en cada recluta Icarite activo que tengas.

TÚNELES

Todas las facciones (excepto los Icarites) están tratando de hacer un túnel hacia otras zonas del mundo para obtener acceso a los productos de sus enemigos. A lo largo del camino recogen recursos y desentierran artefactos. Si alcanzan su objetivo y completan el túnel, los jugadores con reclutas de esa facción ganan un acceso especial a los productos de sus enemigos



Nota: No tienes que haber contribuido en un túnel para revelar un recluta oculto. Si tienes un recluta Wastelander y otros jugadores están escavando en el Túnel Wastelander, puedes dejarles escavar y recoger los beneficios cuando lleguen al nivel adecuado.

Acción del túnel: Coloca un trabajador en el espacio de acción de uso temporal de un túnel y paga el coste marcado a la izquierda de ese espacio de acción. Gana o roba según se indica bajo el espacio de acción. Para indicar que has avanzado el túnel, mueve el peón minero un paso adelante en el recorrido.

Revela reclutas ocultos: Cuando el peón minero llega al 6º nivel del túnel, todos los jugadores revelan los reclutas ocultos que correspondan a la facción asociada con ese túnel, independientemente de qué jugador movió el peón minero. Los jugadores tienen acceso a los bonificadores de sus nuevos reclutas activos para el resto del juego.

Completar un túnel: Cuando el peón minero alcanza el final del túnel (el 9º nivel), un nuevo espacio de acción exclusivo estará disponible. Retira de él el marcador de espacio de acción no disponible. De ahora en adelante, los jugadores que tengan un recluta activo de la correspondiente lealtad podrán colocar trabajadores en el espacio de acción exclusivo. Este espacio no cuenta como parte del túnel.

Nota: Debido a la abundancia de recursos y artefactos en el subsuelo, podrás continuar usando el espacio de acción del túnel incluso después de que el túnel esté completado.

EMPLAZAMIENTOS DE CONSTRUCCIÓN

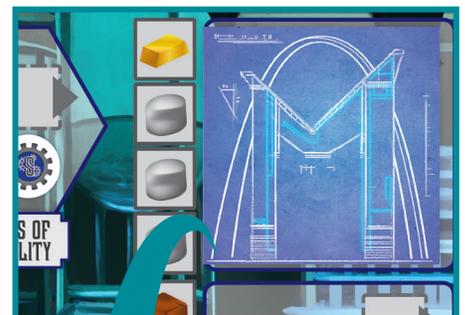
Para contribuir a la construcción de un mercado, coloca un trabajador en un espacio de acción de un sólo uso vacío, situado a la izquierda de un mercado aún por revelar, y paga el recurso del centro de ese espacio de acción. Para que un mercado sea construido, un número concreto de espacios de acción de un sólo uso, a la izquierda del emplazamiento de construcción, deben ser ocupados por trabajadores simultáneamente. Éste número se basa en la siguiente tabla:

2 – 3 jugadores	2 espacios cualesquiera
4 jugadores	3 espacios cualesquiera
5 – 6 jugadores	Los 4 espacios

Note: Si un jugador retira uno de sus trabajadores de un emplazamiento de construcción antes de que la construcción se complete, otro trabajador debe reemplazarlo y pagar el recurso de esa parte de nuevo para que la construcción se complete.

Construcción: Cuando se ocupe el número requerido de espacios de acción junto a un mercado, revela la loseta de mercado y deslízala a la izquierda para mostrar el espacio de acción de uso temporal que estaba cubriendo. Después de deslizar la loseta de mercado, expulsa a los trabajadores que ayudaron a construirlo del tablero, de vuelta a sus respectivos jugadores, que deberán tirarlos de nuevo.

Cada jugador que contribuyó al menos con 1 trabajador en la construcción del mercado coloca únicamente 1 ficha de autoridad en ese mercado (independientemente del número de trabajadores con el que contribuyó a la construcción de éste). Coloca esas fichas encima de la ilustración del mercado.



MERCADOS DE ARTEFACTOS

A diferencia de otros mercados, los mercados de artefactos vienen prefabricados al comienzo de la partida. Tienen una forma hexagonal para replicar la forma que se puede ver en la parte posterior de cada carta de artefacto. Cada uno de ellos requiere que pagues (descartes) 3 cartas cualesquiera de artefacto (📄). La lealtad asociada con el mercado de artefactos avanza 1 nivel y colocas 1 de tus fichas de autoridad (★) en uno de estos dos lugares:

1. El correspondiente territorio en forma de estrella (igual que visitando un mercado construido).
2. En una loseta de mercado ya construido que aún no tenga una de tus fichas de autoridad en ella. Si eliges esta opción, se considerará que has ayudado a construir ese mercado, de manera que su penalización ya no se te aplicará.

Bonificadores: En lugar de pagar 📄 cualesquiera, puedes pagar 2 📄 idénticos (p.ej. 2 libros) en los mercados de artefactos.

Por ejemplo, la *Free Press of Harsh Reality* (a la derecha) requiere que pagues 📄 cualesquiera. A cambio, ganas ★ para colocar en un espacio disponible en el territorio *Subterran* (o en un mercado construido en esa misma área en la que no tengas una ficha de autoridad), así como 1 punto de lealtad *Subterran*.

Nota 1: Hay algunas losetas de mercado que incluyen una carta de artefacto 📄 como parte de su coste. No se consideran mercados de artefactos.

Nota 2: Puedes continuar colocando trabajadores en mercados de artefactos para avanzar en la tabla de lealtad aunque no haya sitio para fichas de autoridad.

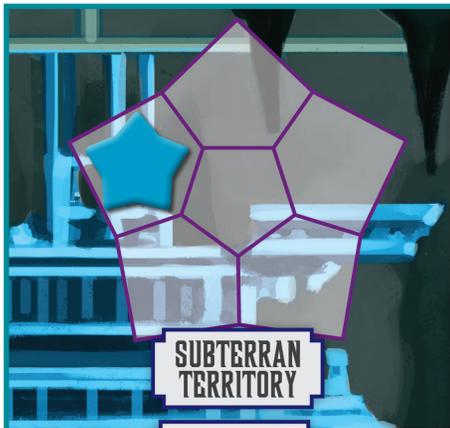


MERCADOS

Una vez construido un mercado, puedes intercambiar diferentes bienes por parcelas en el territorio de esa facción. Cualquier jugador puede visitar el mercado, no solo aquellos que lo construyeron.

Visitando mercados: Para visitar un mercado, coloca tu trabajador en el espacio de acción de uso temporal en la parte superior derecha del mercado y paga el coste en la loseta de mercado. Así, para el *Spa of Fleeting Pleasure*, el precio para visitar el mercado es 💧💧💧 y 📄. Después coloca ★ en un espacio vacío del territorio en forma de estrella de ese área del tablero y avanza 1 nivel en la tabla de lealtad correspondiente (en este caso, en *Subterra*).

De este modo, si el edificio que estas visitando está en *Subterra*, el único territorio al que tienes acceso es el territorio en forma de estrella en *Subterra*. Si no hay espacios vacíos en ese territorio, no se puede colocar ningún ★ allí, pero aún puedes colocar trabajadores en el mercado y pagar el coste para avanzar en la tabla de lealtad.

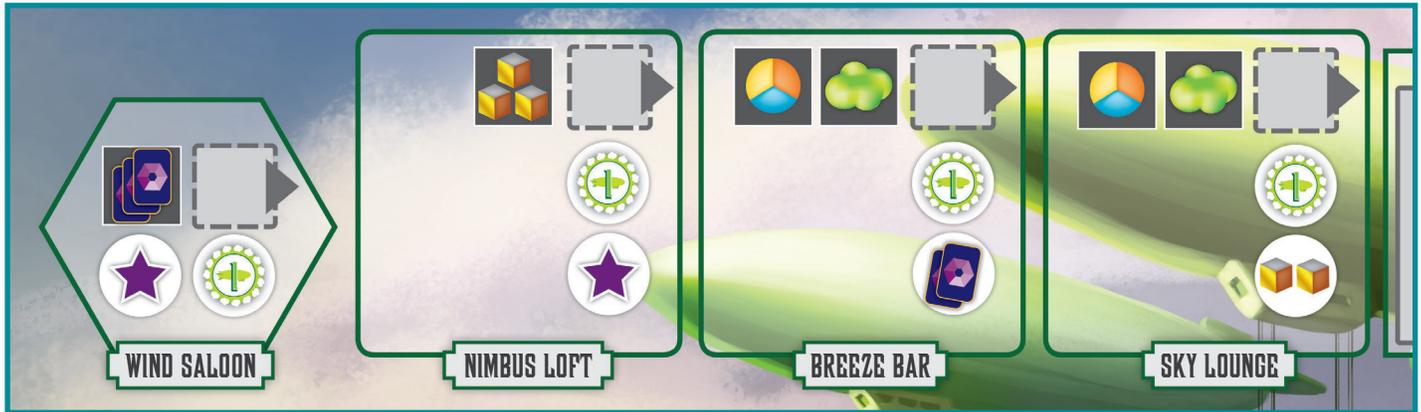


Libertades personales: En cada mercado se indica la libertad personal ★ que perderán todos los jugadores que no hayan ayudado a construir el mercado.

Ejemplo: La penalización por el *Spa of Fleeting Pleasure* es que a todos los jugadores que no contribuyeron en su construcción y que no tengan una ficha de autoridad en el spa no se les permitirá expulsar a sus propios trabajadores.

ICARUS

Debido a sus motivos maliciosos y mentalidad de comerciante, los Icarites actúan de una forma ligeramente distinta a la de los Euphorians, Subterrans y Wastelanders. Su método clave para avanzar en el juego es comerciar con recursos y artefactos. No es necesaria ninguna construcción en Icarus – comienzan el juego con tres mercados prefabricados que están abiertos al público



Wind Saloon: Paga cualesquiera (o 2 de la misma carta de artefacto) para avanzar la lealtad Icarite en 1 nivel y colocar 1 de tus fichas de autoridad en el territorio en forma de estrella en Icarus.

Nimbus Loft: Paga para avanzar la lealtad Icarite en 1 nivel y colocar 1 de tus fichas de autoridad en el territorio en forma de estrella en Icarus.

Breeze Bar: Paga 1 de cualquier producto menos felicidad y para avanzar la lealtad Icarite en 1 nivel y robar .

Sky Lounge: Paga 1 de cualquier producto menos felicidad y para avanzar la lealtad Icarite en 1 nivel y ganar (cualquier combinación).

Activando reclutas ocultos Icarites: Como los Icarites atraen un flujo constante de clientes de pago, no tienen necesidad de “cavar” hacia ninguna de las otras zonas. Así que sólo hay una manera de activar reclutas ocultos Icarites: alcanzar el 8º nivel en la tabla de lealtad Icarite.

ACLARACIONES SOBRE LOS RECLUTAS

Muchos reclutas te permiten intercambiar algo por otra cosa distinta (p.ej. ganar para robar). Ésta es una transacción limitada – no significa que puedas cambiar cualquier cantidad de conocimiento por cualquier número de cartas.

Algunas cartas de recluta te permiten sacrificar trabajadores. No podrás usar esta habilidad si da lugar a que tengas 0 trabajadores. Si sacrificas un trabajador, colócalo junto al tablero con los demás trabajadores, todos los cuales están disponibles para su uso posterior.

Algunos reclutas te piden que compares el conocimiento de un trabajador con otros trabajadores en un área determinada del tablero. Si el trabajador necesita tener el “mayor” o “menor” conocimiento, debe tener posesión exclusiva de esa posición (es decir no estar en empate por el mayor/menor).

Algunos reclutas cambian la forma en que robas cartas de artefacto (i.e. Roba descarta). No puedes combinar estos tipos de habilidades – debes escoger una.

Algunos reclutas te dan una bonificación cuando usas un trabajador para expulsar a otro. Cuando esto pasa, la expulsión (y cualquier intercambio involucrado) ocurre antes que el resto de cosas relacionadas con la acción de ese espacio.



CARTAS DE DILEMA ÉTICO

Cada jugador comienza la partida con 1 carta de dilema ético que puede elegir completar una vez por partida durante su turno. No puedes colocar o recuperar trabajadores en el turno que completas tu dilema ético.



Para completar un dilema ético, gira tu carta de dilema ético y descarta la carta del artefacto representado en ella o 2 cartas de artefacto cualesquiera, y luego elige tu manera de jugar: ¿luchas contra el orden establecido o estás a favor de la distopía?

Si luchas contra el orden establecido (el lado izquierdo de la carta), tu recompensa es robar 2 cartas de recluta y descartar 1 de ellas. Coloca la carta elegida boca abajo frente a ti como un recluta oculto. Si los reclutas de esa facción ya han sido activados, puedes revelarlo y activarlo directamente. Si el nivel final de la tabla de lealtad de ese recluta ya ha sido alcanzado, ganas 1 ficha de autoridad ★ por ese recluta.

Si estás a favor de la distopía (lado derecho), coloca inmediatamente 1 ficha de autoridad ★ en la carta de dilema ético (no en el tablero)

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador ha colocado sus 10 fichas de autoridad. Ese jugador es el vencedor, por lo que toma el control de la distopía. Sin embargo, es posible empatar en Euphoria, pues varios jugadores pueden colocar sus x finales a la vez debido a la construcción de un mercado o al alcanzar el final de una tabla de lealtad. Para desempatar se usarán los siguientes criterios y por orden de enumeración:

Desempate: 1. Mayor moral gana.

2. Menor conocimiento gana.

3. Mayoría de mercados con tus fichas de autoridad en ellos.

4. Mayoría de territorios con al menos una de tus fichas de autoridad en ellos

5. Se tiran todos los trabajadores activos hasta que se rompe el empate. Se computa el conocimiento total en la Tabla de Conocimiento. La que tenga un conocimiento menor gana.

VARIANTES AVANZADAS

Draft de reclutas: Al comienzo del juego, los reclutas se seleccionan por draft en lugar de robar 4 y guardar 2. Reparte 4 cartas a cada jugador, elige una, y pasa el resto. Haz lo mismo hasta se acaben las cartas, después elige tus 2 reclutas y descarta el resto

Draft de mercados: Esta es altamente recomendable una vez has jugado Euphoria varias veces. Al comienzo del juego, reparte 2 mercados a cada jugador y coloca el resto aparte. Cada jugador elige 1 mercado para incluir en el juego y lo coloca boca abajo en el tablero. Retira el otro mercado del juego. Cuando todos los jugadores han hecho su elección, añade al azar mercados de entre los que se separaron previamente hasta que haya un total de 6 mercados para la partida. Barájalos y colócalos en el tablero.

Draft de Moral y Conocimiento: Comenzando con el jugador de más edad y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca su ficha de moral o de conocimiento en un punto desocupado de la tabla correspondiente hasta que todas las fichas están colocadas.

ANTECEDENTES

El mundo como lo conocemos ha terminado, y en su lugar se alza la ciudad de Euphoria. Creyendo que un nuevo orden mundial es necesario para prevenir otro apocalipsis, la élite de Euphoria erige altos muros alrededor de su ciudad dorada y promueve la igualdad intelectual sobre todo lo demás. Atrás quedaron las libertades personales, perdido está el conocimiento del pasado. Lo único que importa es el futuro.

Los Euphorians no están solos. Fuera de la ciudad están aquellos que experimentaron el apocalipsis de primera mano – tienen sus recuerdos y cicatrices para probarlo. Estos Wastelanders han improvisado una sociedad de historiadores y granjeros entre los olvidados depósitos de chatarra del pasado.

Hay más en el mundo que la superficie de la tierra. Muy profundo, en el subsuelo, se encuentra la ciudad oculta de Subterra, ocupada por mineros, mecánicos y revolucionarios. Manteniendo a sus trabajadores en la oscuridad, han parcheado juntos una red de tuberías y alcantarillas, de vapor y engranajes, de pasajes ocultos y escaleras secretas.

Flotando por encima del mundo están los misteriosos Icarites en sus zepelines, atrayendo a los ciudadanos a las nubes con promesas de felicidad eterna.

Cuatro sociedades distintas, todas ellas esperando a que reescribas la historia. ¿Qué estás dispuesto a sacrificar para construir una distopía mejor?

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A LOS SIGUIENTES PROBADORES

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 Brigán
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
Marco 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
John Fraley
Sukrit Ranjan
Mark Yun



STONEMAIER
GAMES