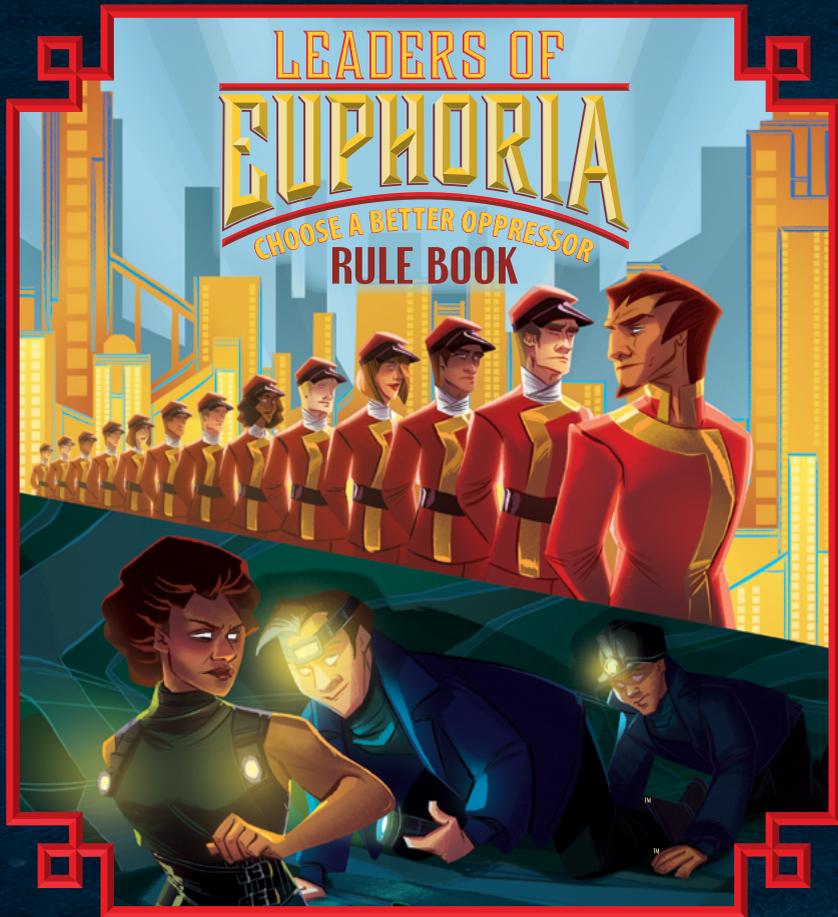


LEADERS OF EUPHORIA

CHOOSE A BETTER OPPRESSOR
RULE BOOK







4-8 JUGADORES

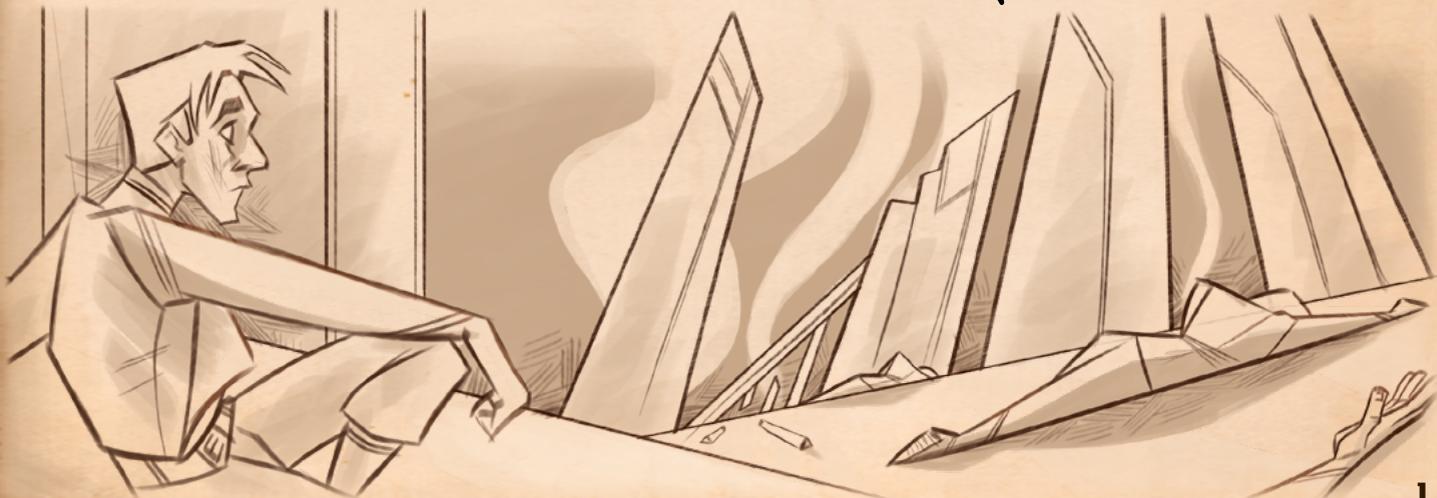
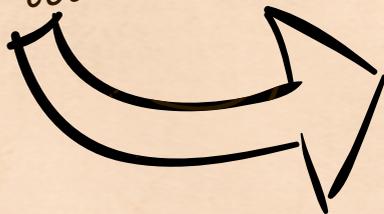


15-30 MINUTOS



EDADES 13+

*¡Mira este corto video para
aprender a jugar sin tener
que leer todas las reglas!*



HISTORIA No puedes creerlo. Hace apenas unas semanas, todo era normal. Los microchips en los cerebros de todos hacían que todo fuera fácil. Dado que todos estaban conectados a Org, no había necesidad de actividades tan extenuantes como memorizar o comunicarse verbalmente. Pero, de repente, las cosas cambiaron. Sobreviviste al incidente junto con 3 de tus reclutas más confiables, pero la ciudad de Euphoria necesita un líder que la regrese a su grandeza de antaño. Los Euphorianos están lavándole el cerebro a los sobrevivientes para convertirlos en leales trabajadores que mantengan su extravagante ciudad. Mientras tanto, los Subterráneos están emergiendo de sus túneles para reclamar la ciudad para ellos mismos. Para poder permanecer dentro de las paredes de la ciudad, necesitarás ser leal a la facción con la que simpaticen tus reclutas. ¿Elegirás a un mejor opresor?

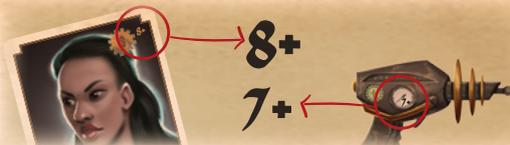
COMPONENTES



OBJETIVO Serás asignado en secreto al equipo Subterráneo o al equipo Euphoriano. Tu equipo ganará si el Líder opositor es expuesto y le disparas. Si no tienes un Recluta Líder y te disparan, te convertirás en un Habitante del Yermo y ganarás si le disparas a cualquiera de los líderes expuestos.



1. Algunos reclutas tienen un número para indicar si serán usados en el juego. Antes de preparar el juego, retira cualquiera que tenga un número mayor al número de jugadores presentes.



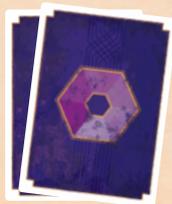
2. Coloca los dos Reclutas Líderes en una pila separada y boca abajo. Revuelve el mazo de Reclutas y añade cartas a la pila que separaste previamente hasta que el número de cartas sea igual al de jugadores. Revuelve esa pila y dale una carta de la pila a cada jugador.



3. Dale a cada jugador dos cartas más del mazo de Reclutas. Si sobran cartas de Reclutas, retíralas del juego sin revelarlas.



4. Dale a cada jugador dos Artefactos al azar y boca abajo, después coloca el resto de los Artefactos boca abajo en el centro de la mesa, cerca de las Pistolas de Rayos.



5. Dale a cada jugador una Tarjeta de Referencia con el lado "Euphoriano/Subterráneo" boca arriba.

PRIMER JUGADOR: El jugador a quien le hayan disparado más recientemente, en la vida real o en un juego, es el primer jugador y toma la ficha de Interrogador.



ERES EUPHORIANO SI...

Estás en el equipo Euphoriano si la mayoría de tus reclutas son Euphorianos o si tienes al Líder Euphoriano (sin importar la facción de tus otros Reclutas).



ERES SUBTERRÁNEO SI...

Estás en el equipo Subterráneo si la mayoría de tus reclutas son Subterráneos o si tienes al Líder Subterráneo (sin importar la facción de tus otros Reclutas).

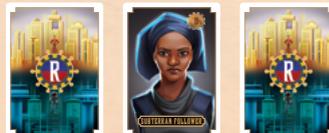


Después de ver a tus Reclutas, colócalos boca abajo en la mesa. Puedes colocarlos en el orden que escojas, pero el orden no puede cambiar una vez que los hayas colocado. Puedes mirar tus propios Reclutas ocultos en cualquier momento del juego.



Puedes discutir a tus Reclutas y dar información verdadera o falsa acerca de qué Reclutas tienes, pero no puedes mostrarle tus Reclutas ocultos a otro jugador.

Algunos eventos provocarán que se revelen Reclutas. “Esconder” a un Recluta significa voltearlo boca abajo, mientras que “exponerlo” significa voltearlo boca arriba. Cualquier Recluta boca abajo se considera “escondido”, mientras que cualquier Recluta boca arriba se considera “expuesto”.



Escondido

Expuesto

Escondido

DURANTE TU TURNO

TU TURNO CONSISTE DE LAS SIGUIENTES FASES

1 ARTEFACTO - PUEDES HACER UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES:

DESCARTAR/TOMAR

Descarta todos los Artefactos en tu mano (si tienes) y toma uno del mazo de Artefactos.

DAR

Dale uno de los Artefactos en tu mano a otro jugador.

2 ACCIÓN - PUEDES HACER UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES:

INTERROGAR

Toma un Recluta escondido de cualquier jugador, míralo y colócalo en su lugar original. No puedes mostrar el Recluta a ningún otro jugador.

USAR ARTEFACTO

Expón uno de tus Reclutas ocultos para usar uno de tus Artefactos de Acción. Después de activar su efecto, coloca el Artefacto hasta abajo del mazo correspondiente. No puedes escoger esta acción si no tienes Reclutas escondidos. (Consulta las Reglas para Artefactos)

ARMARTE

Expón uno de tus Reclutas ocultos Fig. 1 para poder tomar una Pistola de Rayos del centro de la mesa y colocarla parada frente a ti. Fig. 3. No puedes escoger esta acción si no hay Pistolas de Rayos en el centro de la mesa o si no tienes Reclutas escondidos. (Consulta las Reglas para Pistolas de Rayos)

DISPARAR

Dispárale al jugador al que apuntaste con tu Pistola de Rayos. Suelta tu Pistola de Rayos colocándola de vuelta en el centro de la mesa. (Consulta "Recibir un Disparo")

ESCONDER

Esconde un Recluta Seguidor expuesto que le pertenezca a cualquier jugador.

3 APUNTAR

Si tienes una Pistola de Rayos después de ejecutar tu acción, debes apuntarle a un jugador que no seas tú.

4 END TURN

Los turnos se dan hacia la izquierda. Pasa la ficha de Interrogador al jugador de tu izquierda.



REGLAS PARA ARTEFACTOS

- Los Artefactos de *Acción* sólo pueden usarse durante tu turno y cuentan como tu acción del turno. Los Artefactos de *Reacción* se usan en respuesta a la acción de otro jugador. Cada Artefacto de Reacción especifica en su texto cuándo puede usarse.
- Si tomas un Artefacto de Reacción como resultado de que te disparen, no puedes usar ese artefacto en respuesta a ese disparo.
- Siempre debes exponer a uno de tus Reclutas escondidos para usar un Artefacto. Esto aplica tanto para Artefactos de Acción como de Reacción.
- Cuando uses un Artefacto o una carta requiera que descartes un Artefacto, colócalo en la parte de hasta abajo de su mazo.
- No hay límite de Artefactos que puedes tener en mano.
- Siempre que un Artefacto provoque que se intercambien Reclutas, todos los Reclutas expuestos permanecen expuestos y todos los Reclutas escondidos permanecen escondidos.

★
A
C
T
I
O
N



★
R
E
A
C
T
I
O
N



REGLAS PARA PISTOLAS DE RAYOS

- Sólo puedes tener una Pistola de Rayos a la vez.
- No puedes usar un Artefacto si este provocaría que un jugador tenga más de una Pistola de Rayos.
- Siempre que consigas una Pistola de Rayos, debes apuntar inmediatamente a un jugador con ella.
- Sólo puedes cambiar a quién le apuntas durante la fase de Apuntar al final de tu turno.
- Nunca puedes apuntarte con tu propia Pistola de Rayos.
- Siempre que se suelte una Pistola de Rayos, debe colocarse en el centro de la mesa.
- Cuando apuntes a alguien, debes anunciar el nombre del jugador. También debes colocar la Pistola de Rayos apuntando a ese jugador.

RECIBIR UN DISPARO

Si te disparan mientras tienes un Recluta Líder *expuesto*, el juego termina inmediatamente (Consulta “Ganar el Juego”).

Si no, haz lo siguiente:

1. Toma un Artefacto.
2. Suelta cualquier Pistola de Rayos que tengas.
3. Expón a todos tus Reclutas de forma que todos puedan verlos. **Fig 1.**
4. Esconde a todos tus Reclutas Seguidores. Los Líderes Reclutas Expuestos permanecen expuestos. **Fig 2.**

Si NO tienes un Recluta Líder, te conviertes en un Habitante del Yermo. Si ya eres un Habitante del Yermo, continúas siendo un Habitante del Yermo. Voltea tu Tarjeta de Referencia hacia su lado de Habitante del Yermo si todavía no lo has hecho. (Consulta “Ser un Habitante del Yermo”)

SER UN HABITANTE DEL YERMO

Sin importar la facción de tus Reclutas, al ser un Habitante del Yermo no estás del lado del equipo Subterráneo ni del Euphoriano. Tu único equipo es el de los Habitantes del Yermo.

Si recibes un Recluta Líder mientras eres un Habitante del Yermo, ganas inmediatamente.



Fig. 1



Fig. 2



GANAR EL JUEGO

El juego puede terminar de 3 maneras:

- A player with an exposed Leader Recruit is shot.
 - Si un Habitante del Yermo fue quien le disparó, el equipo de Habitantes del Yermo gana.
 - De otra forma, si le disparan al Líder Subterráneo, el equipo Euphoriano gana y si le disparan al Líder Euphoriano, el equipo Subterráneo gana.
- Un Habitante del Yermo recibe un Recluta Líder mediante el efecto de un Artefacto. Ese Habitante del Yermo gana sin compartir la victoria.
- Un jugador tiene tanto al Líder Euphoriano como al Líder Subterráneo, sin importar que estén escondidos o expuestos. Ese jugador gana sin compartir la victoria.

Cuando el juego termina, los Reclutas escondidos que queden son expuestos y quien resulte ganador será el líder de Euphoria en tiempos venideros.



CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Brian Henk and Clayton Skancke **ILUSTRACIONES:** Jacqui Davis

DESARROLLO DEL JUEGO: Jamey Stegmaier **DISEÑO GRÁFICO:** Adrienne Ezell **TRADUCCIÓN:** Roberto Zaragoza

Euphoria: Build a Better Dystopia® y Euphoria™ son marcas registradas de Stonemaier Games.

Good Cop Bad Cop® es una marca registrada de Overworld Games.

