

EUPHORIA

COSTRUISCI UNA DISTOPIA MIGLIORE

di Jamey Stegmaier & Alan Stone

UNA CITTÀ DISTOPICA ATTENDE LA VOSTRA LEADERSHIP MENTRE COMPIETE SCELTE STRATEGICHE PER COSTRUIRE EDIFICI, RAFFORZARE I RAPPORTI DI LEALTÀ ED ESPANDERE IL VOSTRO IMPERO.

2-6 GIOCATORI DAI 13 ANNI IN SU, ~60 MINUTI

Eri giovane quando scopristi la verità sul mondo. Avevi sempre pensato alla tua società come un'utopia—la parola “distopia” non la conoscevi nemmeno. Né era nel tuo dizionario. Quando hai appreso la verità hai dovuto fare una scelta: scappare, oppure restare per lasciare il tuo segno nel mondo.

Hai scelto di restare.

Questo accadde anni fa. Ora ti chiedi se hai fatto la scelta giusta. Ma sei andato troppo avanti per guardarti indietro. Sei sul punto di fare qualcosa di grande, strappare il controllo dalle mani dei tuoi oppressori. Ti sei procurato due lavoratori, e ne puoi trovare altri. Grazie alla tua lealtà verso varie fazioni hai reclutato degli esperti per aiutarti nel tuo grande piano. Stai per fare il prossimo passo.

Cosa sei disposto a sacrificare del presente per rendere il futuro migliore del passato?

OBIETTIVO DEL GIOCO

Euphoria è un gioco di piazzamento lavoratori dove i dadi sono i tuoi lavoratori. Il numero su ogni dado rappresenta la conoscenza di quel lavoratore, che confronterai con quella dei lavoratori degli altri giocatori nel corso del gioco. Quanto più aggiungerai lavoratori e ne manderai in città, tanto più impareranno sulla loro società contorta. Se imparano troppo, potrebbero disertare la tua causa.

Hai anche alcuni specialisti d'élite a tua disposizione: uno che ti ha giurato fedeltà, e un altro che deve ancora farsi convincere. Puoi ispirare e usare quello specialista reticente raggiungendo certi traguardi nel gioco... oppure facendoli raggiungere inconsapevolmente da altri giocatori al posto tuo.

Il cammino per la vittoria è spianato dal sudore dei tuoi lavoratori, la forza dei tuoi legami di lealtà, e dalle gallerie che scavi per infiltrarti in altre zone del mondo, ma l'obiettivo è l'appropriazione di terreni sotto forma di controllo di aree. Si arriva a questo obiettivo costruendo mercati, che impongono dure restrizioni alle libertà personali degli altri giocatori, cambiando l'aspetto del gioco e aprendo nuove strade per la vittoria. Puoi anche concentrarti nel raccogliere artefatti del vecchio mondo, oggetti di svago estremamente rari in questa società utilitaristica. L'élite distopica brama questi artefatti—soprattutto le coppie identiche—ed è disposta a darti distese di terreno in cambio di essi.

Il gioco finisce quando un giocatore ha piazzato tutti i suoi segnalini autorità. Quel giocatore è il vincitore.

COMPONENTI

CARTE

48 carte specialista, ognuna diversa
36 carte artefatto, 6 di ogni tipo
6 carte dilemma etico/riassuntive

TABELLONI

1 tabellone di gioco

DADI

24 dadi lavoratore
(4 per ogni colore: verde, blu, rosso, bianco, nero, viola)

PEZZI IN LEGNO

6 segnalini morale (cuori)
6 segnalini conoscenza (teste)
27 segnalini risorse di 3 colori diversi*
(9 per ogni colore: oro, marrone, grigio)
48 segnalini merce*
(12 per ogni colore: giallo, blu, arancio, verde)
4 gettoni progresso (rosa)
3 segnalini minatore (rosa)

PEZZI IN CARTONE

60 segnalini autorità (stelle)
di 6 colori diversi*
(10 per ogni colore: verde, blu, rosso, bianco, nero, viola)
16 segnalini territorio non disponibile
18 tessere mercato quadrata (ognuna diversa)
6 moltiplicatori
8 segnalini bonus lealtà rotondi
3 segnalini spazio azione non disponibile

MANUALE

* Il numero di questi materiali può differire nella versione Kickstarter completa

ICONE & SEGNALINI

MERCE



RISORSE



PUNTI LEALTÀ



ALTRO



Nota: Il numero di lavoratori, risorse, merci e artefatti di ciascun giocatore è un dato pubblico e non si può nascondere (mentre le informazioni sulle carte artefatto rimangono invece segrete). Anche la Conoscenza di ogni lavoratore è pubblica.

CARTE SPECIALISTA: Mescolate le carte specialista e distribuitene 4 a ciascun giocatore. Ognuno sceglie 2 carte e scarta le altre a faccia in giù (non vanno rimesse nel mazzo). Ciascuno piazza davanti a sé una delle due carte a faccia in su, come specialista attivo (tutti i giocatori le scoprono contemporaneamente) e l'altra a faccia in giù come specialista nascosto. Piazzate il resto del mazzo degli specialisti a fianco del tabellone.

Cosa implica questa decisione? Avrete l'occasione di attivare lo specialista nascosto durante il gioco, ma prima di allora potete usare solo l'abilità del vostro specialista attivo. Potrete anche trarre vantaggio dai bonus di lealtà (vedi il paragrafo sul Tracciato Lealtà) corrispondenti alla lealtà del vostro specialista attivo. Perciò la carta che scegliete come specialista attivo dovrebbe essere una carta che vi aiuta nella prima fase di gioco.

MULTIPLICATORI: Ciascun giocatore riceve 1 moltiplicatore di cartone per tenere il conto delle risorse e delle merci se non ci sono abbastanza segnalini.

x1

x2

x3

Nota sul tabellone: Il tabellone è diviso in quattro zone diverse, ciascuna appartenente a una fazione. Gli Euphorian sono nella città sulla sinistra del tabellone. Fuori le mura della città ci sono le baracche e gli orti delle Wasteland. I Subterranean sono sottoterra e gli Icariti si rifugiano nel cielo nei loro dirigibili. Nel gioco, le zone si distinguono dal colore del disegno e dei bordi.



CARTE ARTEFATTO: Mescolare il mazzo degli artefatti e piazzarlo a faccia in giù al fianco del tabellone. Se il mazzo si esaurisce durante il gioco, mescolare tutti gli scarti per creare un nuovo mazzo.

PREPARAZIONE



SEGNALINI TERRITORIO NON DISPONIBILE: Piazzate questi segnalini su ciascuna "stella" di territorio così che gli spazi rimanenti siano tanti quanti i giocatori. Per 4 giocatori, ad esempio, vanno piazzati 2 segnalini per ciascun territorio.

CARTE DILEMMA ETICO: Mescolare le 6 carte dilemma etico e darne una a ogni giocatore.

Si può guardare la propria carta. Vanno tenute a faccia un giù (lato riassuntivo scoperto) davanti a sé.



SEGNALINI GIOCATORE: Ogni giocatore piazza 1 segnalino morale (cuore) sulla sinistra della tabella del morale e 1 segnalino conoscenza (testa) sul + della tabella della conoscenza.



RISORSE E MERCI: Piazzare i vari segnalini merce (energia, cibo, acqua e gioia) a fianco delle rispettive zone di raccolta merci. (Generatore, Fattoria, Falda Acquifera e Nuvola Mineraria). Piazzare anche i vari segnalini Risorsa (oro, argilla e pietra) a fianco dei rispettivi tunnel in Euphoria, le Wasteland e Subterra.



DADO-LAVORATORE:

Ciascun giocatore inizia il gioco con 2 dadi lavoratore del proprio colore. Raggruppate i dadi rimasti a fianco del tabellone per creare una riserva di lavoratori reclutabili.



SPAZI AZIONE ESCLUSIVI: Piazzate 1 segnalino di spazio azione non disponibile in fondo a ciascun tunnel.

PREPARAZIONE CANTIERI:

Mescolare le tessere Mercato e piazzarne 6 a faccia in giù nei cantieri sul tabellone—piazzare le tessere nei contorni quadrati. Gli Icariti (i dirigibili nel cielo) hanno dei mercati precostruiti e non necessitano di tessere Mercato. Mettere da parte le tessere Mercato rimanenti a faccia in giù—non verranno utilizzate per la partita.

SEGNALINI PROGRESSO

E MINATORI: Piazzare i segnalini progresso su ciascuno degli spazi "Start" a sinistra del tracciato lealtà in basso a destra del tabellone, e il segnalino Minatore sullo spazio "Start" di ciascuno dei tre tunnel.

SEGNALINI AUTORITÀ: Ogni giocatore piazza i 10 segnalini autorità (stelle) del suo colore a fianco della propria carta riassuntiva.

INIZIO DEL GIOCO: Ciascun giocatore lancia i suoi 2 dadi lavoratore per decidere chi è il primo giocatore (il numero più alto vince; in caso di pareggio inizia il giocatore più anziano). La posizione di primo giocatore influisce pochissimo in Euphoria. Lasciate i dadi così come sono—i numeri rappresentano la conoscenza iniziale dei vostri lavoratori.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO







Il vostro turno consiste in una sola delle seguenti opzioni (n° 1 o n° 2, non entrambe, né si può saltare il turno).*


1 PIAZZARE UN LAVORATORE DISPONIBILE SUL TABELLONE: Potete piazzare un lavoratore disponibile (e solo uno) sul tabellone. Il piazzamento dei lavoratori è spiegato nella prossima sezione. Un lavoratore disponibile è un lavoratore che controllate e che non è piazzato sul tabellone in quel dato momento. Quando piazzate un lavoratore, ottenete immediatamente i vantaggi di quell'azione.

Eccezione: Quando avete dei lavoratori con la stessa quantità di conoscenza (due, tre o quattro lavoratori) all'inizio del vostro turno, potete piazzare tutti quei lavoratori nello stesso turno. Così facendo potete giocare più volte nello stesso turno, un lavoratore dopo l'altro. Se un lavoratore diventa disponibile a metà turno (attivando un nuovo lavoratore, scalzando un vostro lavoratore o costruendo un mercato), quel lavoratore non può essere usato prima del turno successivo.

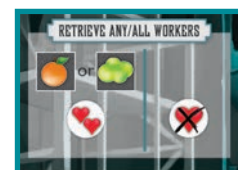
* Potete anche usare il vostro turno per svelare la vostra carta dilemma etico, una volta per partita. (vedi i dettagli a pagina 11.)

2 RECUPERARE UNO O PIÙ LAVORATORI: Invece di piazzare un lavoratore, potete usare il turno per recuperare dal tabellone un numero qualsiasi dei vostri lavoratori. Scegliete il costo di recupero che preferite sullo spazio di recupero nell'angolo in basso a sinistra del tabellone e pagatelo, poi rilanciate tutti i dadi-lavoratore recuperati.

GUADAGNA 2 MORALE: Pagate  oppure  per recuperare 1 o più lavoratori e salite di  . Il costo non cambia con il numero di lavoratori—se recuperate 1 lavoratore, costerà . Se recuperate 4 lavoratori, costerà comunque  per tutti e 4.

PERDI 1 MORALE: Non pagate niente. Recuperate gratis i vostri lavoratori e scendete di .

Nota: I costi di recupero sono dentro quadrati grigi, mentre i benefici sono dentro cerchi bianchi. Questi quadrati e cerchi sono usati su tutto il tabellone per indicare costi e benefici.

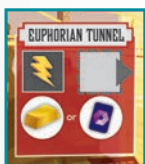


PIAZZAMENTO LAVORATORI

Benché ci siano molte posizioni diverse sul tabellone di gioco, esistono solo tre tipi diversi di spazi azione. Sono facilmente identificabili grazie ai quadrati/rettangoli grigi con gli angoli arrotondati:



Uso TEMPORANEO: È un quadrato grigio con bordi tratteggiati e una freccia sul lato destro. Potete piazzare un lavoratore su questo tipo di spazio azione anche se vi è già un altro lavoratore. Piazzando un vostro lavoratore su uno spazio azione ad uso temporaneo occupato, **scalzerete** il lavoratore già presente che tornerà al proprietario senza nessun costo per lui (puoi scalzare i tuoi stessi lavoratori).



Alcuni di questi spazi azione hanno un costo—il costo è sempre collocato sulla sinistra dello spazio azione, in un quadrato grigio, mentre l'azione da eseguire è sotto lo spazio azione in un cerchio bianco. Se un vostro lavoratore è stato scalzato dal tabellone, tirate subito il dado stesso e aggiungetelo ai vostri lavoratori disponibili (accertatevi di controllare se avete superato il limite di conoscenza—vedi pagina 5). I lavoratori rimangono sullo spazio azione finché non vengono scalzati o recuperati.

Un sottoinsieme di spazi azione ad uso temporaneo sono **spazi azione esclusivi**—questi sono posizionati alla fine di ogni tunnel e non sono disponibili finché i tunnel non sono completi (pagina 8).

Esempio: Il costo per usare questo spazio azione temporaneo è . Prendete  o pescate  per aver messo un lavoratore qui.



MULTIUSO: È rappresentato da un grande rettangolo grigio. Qualsiasi numero di lavoratori può essere piazzato in uno spazio azione multiuso.

(Vedi la descrizione dettagliata su come usare le zone merci come la Falda Acquifera a pagina 6.)



Esempio



Uso FISSO: È un quadrato grigio con bordi uniformi senza frecce e con un costo in risorse all'interno. Per piazzare un lavoratore qui occorre pagarne il costo. I lavoratori sugli spazi azione ad uso fisso non possono essere scalzati da altri lavoratori.

(Vedi la descrizione dettagliata su come usare i cantieri a pagina 8.)



Esempio

SUCCESSIONE DEI TURNI

Quando un giocatore finisce il suo turno, il turno passa a quello alla sua sinistra, e così via in senso orario. L'ordine dei giocatori non cambia mai. Dopo pochi giri diventa irrilevante chi ha iniziato per primo. Il gioco inizia a variare sempre più man mano che i giocatori piazzano lavoratori, li recuperano in momenti diversi e all'occasione piazzano più di un lavoratore nello stesso turno grazie a tiri di dado fortunati.

TRACCIATI MORALE E CONOSCENZA

TRACCIATO DEL MORALE

Il morale dei vostri lavoratori è segnato sul tracciato del morale nell'angolo in alto a sinistra del tabellone. Il morale influenza il numero massimo di carte artefatto in mano. Quando il morale aumenta, aumenta il numero massimo di carte che si può avere in mano. Quando il morale si abbassa, la dimensione della mano diminuisce. Pertanto se

pescate una carta artefatto che vi fa superare il limite, o se una modifica nel tracciato del Morale vi porta oltre il numero massimo di carte, dovete scegliere una carta da scartare (prima si pesca, poi si scarta).

Nota: Se ti trovi al limite destro del tracciato del morale, puoi ancora piazzare lavoratori negli

spazi azione che incrementerebbero normalmente il tuo morale. Lo stesso vale per il limite sinistro del tracciato quando recuperi lavoratori—puoi recuperare gratis quando sei a 1 di Morale. Comunque, se una carta Specialista ti dà la possibilità di perdere Morale in cambio di un beneficio, devi avere abbastanza Morale per effettuare lo scambio.



TRACCIATO DELLA CONOSCENZA

La conoscenza dei lavoratori è segnata sul tracciato della conoscenza in alto a sinistra sul tabellone. La conoscenza è il livello di consapevolezza che i lavoratori hanno del proprio mondo. Se la loro conoscenza collettiva diventa troppo alta, fuggiranno dalla distopia.

Quando recuperi dadi-lavoratore dal tabellone, rilanciali subito per stabilire la loro conoscenza collettiva. Se la somma della conoscenza di tutti i tuoi lavoratori disponibili (non solo quelli che hai appena tirato) sommata al livello attuale sul tracciato della conoscenza è maggiore o uguale a 16, perdi immediatamente il lavoratore con la conoscenza più elevata (in caso di parità perdi un solo lavoratore). Metti quel lavoratore nella riserva di

lavoratori reclutabili. Puoi perdere al massimo 1 lavoratore per turno in questo modo.

Nota 1: Solo i lavoratori disponibili contano per il calcolo del totale della conoscenza. I lavoratori che hai già piazzato sul tabellone non contribuiscono alla somma. Il livello di conoscenza collettivo si guarda solo quando si tira almeno un dado-lavoratore.

Nota 2: Se ti trovi al limite destro del tracciato della conoscenza, puoi ancora piazzare lavoratori che normalmente aumenterebbero la tua conoscenza. Lo stesso vale per il limite sinistro del tracciato. In ogni caso, se una carta Specialista ti dà la possibilità di aumentare la conoscenza in cambio di un beneficio,

devi avere un livello di conoscenza abbastanza basso per effettuare lo scambio.

Esempio: Controlli 3 lavoratori. Uno di essi è un lavoratore disponibile fuori dal tabellone, con 5 di conoscenza, e gli altri due sono piazzati sul tabellone. Decidi di usare il tuo turno per recuperare tutti i dadi dal tabellone e tirarli. Uno mostra 3 di conoscenza e l'altro mostra 5. Sommi il totale di tutti e 3 i lavoratori disponibili per calcolare la conoscenza collettiva, che è 13. Ma attenzione: devi ancora aggiungere il livello del tracciato della conoscenza. Al momento sei a +1, perciò la tua conoscenza totale è 16. I tuoi lavoratori si rendono conto di essere in una distopia e devi scartare uno dei lavoratori con conoscenza 5.

ZONE

Ci sono diverse zone dove potete piazzare i lavoratori. Questa è una panoramica.



CISTERNA PER L'ATTIVAZIONE DEI LAVORATORI

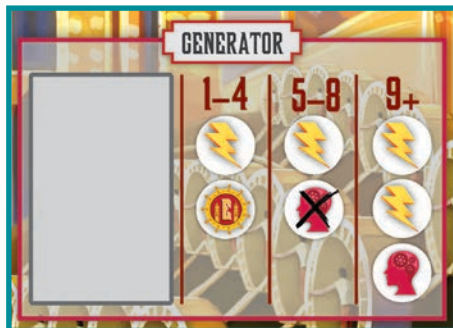
Iniziate a giocare con 2 lavoratori e nel corso della partita potete aggiungerne fino a un totale di 4. Potete aggiungere un lavoratore piazzandone uno su una sezione della Cisterna per l'Attivazione dei Lavoratori. Le due opzioni sono le seguenti:

PAGA 3 ENERGIA: Prendi  e perdi   grazie allo shock ricevuto dal lavoratore quando viene attivato.





PAGA 3 ACQUA: Prendi  e guadagna   grazie al getto d'acqua fresca ricevuto dal lavoratore quando viene attivato.

Dopo aver pagato il prezzo e aver modificato il morale o la conoscenza, lanciate subito il dado-lavoratore e mettetelo tra i lavoratori disponibili.

Nota: Puoi piazzare un lavoratore nella Cisterna per l'Attivazione dei Lavoratori per aumentare il morale o diminuire la conoscenza anche se hai già il massimo di 4 lavoratori.








ZONE MERCI

Le zone merci sono i punti dove raccoglierete  (Generatore),  (Falda Acquifera),  (Fattoria) e  (Nuvola Miniera). Ogni zona merci ha gli stessi tassi. Il numero di merci che raccogliete quando piazzate un lavoratore su una di queste zone è determinato dalla conoscenza totale dei lavoratori di tutti i giocatori su quella zona, dopo che avete piazzato il vostro lavoratore. Come il piazzamento dei lavoratori nel resto del gioco, guadagnerete il vantaggio dell'azione solo quando piazzate il vostro lavoratore (e non nei turni successivi se il vostro lavoratore rimane in quello spazio azione).




CONOSCENZA TOTALE FRA 1 E 4: Prendi 1 merce e avanza nel tracciato lealtà di 1 livello.

CONOSCENZA TOTALE FRA 5 E 8: Prendi 1 merce e perdi .

CONOSCENZA TOTALE 9 O PIÙ: Prendi 2 merci e .

Esempio: C'è un lavoratore sul Generatore con conoscenza 4. Ci piazzate un lavoratore con conoscenza 2, portando la conoscenza totale a 6. Perciò, come mostrato sulla legenda, guadagnate  e perdete  sul tracciato della conoscenza. Se il prossimo giocatore piazza un lavoratore con conoscenza 5, portando il totale a 11, guadagnerà   e .

Nota 1: Le risorse e le merci non sono limitate dal numero di segnalini nel gioco. Usate i moltiplicatori di cartone se finiscono i segnalini.

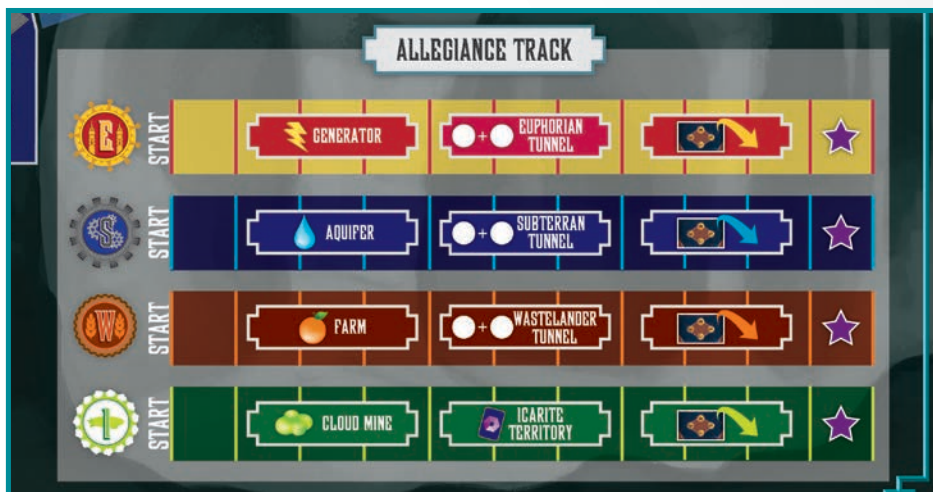
Nota 2: Potete piazzare un lavoratore su una zona merci al livello 9+ per guadagnare le 2 merci e  anche se siete a  sulla tabella della conoscenza. Allo stesso modo, se siete a  sulla tabella della conoscenza, potete comunque piazzare un lavoratore sul livello 5 – 8.

Nota 3: Prendere punti lealtà al livello 1 – 4 non è facoltativo. Potreste trovarvi in una situazione in cui non volete prendere punti lealtà perché altrimenti aiutereste un altro giocatore, ma non avete scelta.

Potete fare scambi con gli altri giocatori durante il vostro turno (lo scambio è limitato a risorse, merci e carte artefatto).

TRACCIATO DELLA LEALTÀ

Il tracciato della lealtà non è un punto su cui piazzare lavoratori, bensì un modo per tenere il conto della forza delle varie fazioni. Quando un qualsiasi giocatore ottiene un punto lealtà, quel giocatore sposta avanti di uno spazio il segnalino progresso di quella lealtà sulla riga corrispondente del tracciato. Solo i giocatori con specialisti attivi di quella fazione guadagnano i relativi bonus sul tracciato.



PRIMO BONUS: Raggiunto questo livello, guadagnate una merce in più quando visitate la relativa zona merci. A volte piazerete un lavoratore su una zona merci per guadagnare 1 merce e 1 punto lealtà, e quel punto lealtà vi manderà avanti nel tracciato attivando il bonus +1 merce. Guadagnate quel bonus a partire dalla prossima volta che piazzate un lavoratore in quell'area merci. Per aiutarvi a ricordare di prendere quel bonus da quel momento in poi, prendete il segnalino del bonus lealtà e mettetelo sulla relativa zona merci sul tabellone.

SECONDO BONUS: Normalmente, piazzando un lavoratore su un tunnel, si guadagna oppure e . Quando viene raggiunto il secondo livello, piazzare un lavoratore sul relativo tunnel vi darà e . Gli Icariti non hanno un tunnel, perciò il loro bonus consiste nel pescare dopo aver piazzato in Territorio Icarita. Usate i segnalini del bonus lealtà per ricordarveli.

TERZO BONUS: Dopo che un legame di lealtà raggiunge il terzo livello, i giocatori con uno specialista nascosto di quella fazione devono scoprirlo e hanno accesso alla relativa abilità da quel momento in poi. Da quel momento in poi hanno anche accesso a tutti i bonus di quella fazione sul tracciato della lealtà. Se

entrambi i tuoi specialisti attivi sono della stessa fazione, non ottieni il doppio dei bonus del tracciato lealtà (livelli 2-7).



LIVELLO 4: Quando un segnalino lealtà arriva al suo ultimo livello sul tracciato, ogni giocatore piazza 1 segnalino autorità su ognuna delle sue carte specialista attive di quella fazione. I giocatori possono continuare a piazzare lavoratori su spazi azione che aumentano la lealtà, ma il segnalino non andrà oltre il quarto bonus.

Nota: I bonus del tracciato della lealtà sono cumulativi—anche dopo che il segnalino va oltre il 1° e il 2° bonus, continuerete comunque ad ottenerli.

LEALTÀ	PRIMO BONUS (livello 2 e oltre)	SECONDO BONUS (livello 5 e oltre)	TERZO BONUS (livello 8 e oltre)	QUARTO BONUS (livello 11)
Euphorian	Se piazzati un lavoratore sul Generatore, prendi 1 in più.	Se piazzati un lavoratore nel tunnel Euphorian, prendi e (non "oppure").	Attivare tutti gli specialisti Euphorian nascosti.	Piazza su ciascuno dei tuoi specialisti Euphorian attivi.
Subterranean	Se piazzati un lavoratore sulla Falda Acquifera, prendi 1 in più.	Se piazzati un lavoratore nel tunnel Subterranean, prendi e (non "oppure").	Attivare tutti gli specialisti Subterranean nascosti.	Piazza su ciascuno dei tuoi specialisti Subterranean attivi.
Wastelander	Se piazzati un lavoratore sulla Fattoria, prendi 1 in più.	Se piazzati un lavoratore nel tunnel Wastelander, prendi e (non "oppure").	Attivare tutti gli specialisti Wastelander nascosti.	Piazza su ciascuno dei tuoi specialisti Wastelander attivi.
Icarita	Se piazzati un lavoratore sulla Nuvola Miniera, prendi 1 in più.	Se piazzati nel Territorio Icarita, pesca .	Attivare tutti gli specialisti Icariti nascosti.	Piazza su ciascuno dei tuoi specialisti Icariti attivi.

TUNNEL

Tutte le fazioni (a parte gli Icariti) cercano di scavare in direzione di altre zone del mondo per avere accesso alle merci dei loro nemici. Nel farlo, raccolgono risorse e dissotterrano artefatti. Se raggiungono il loro scopo e completano il tunnel, i giocatori con specialisti di quella fazione guadagnano l'accesso speciale alle merci dei loro nemici.

AZIONE TUNNEL: Piazzate un lavoratore nello spazio azione temporaneo su un tunnel e pagate il costo sulla sinistra dello spazio azione. Prendete  o pescate  come indicato sotto lo spazio azione. Per indicare che siete avanzati nel tunnel, spostate il segnalino minatore avanti di uno spazio nel tracciato.

SCOPRI SPECIALISTI NASCOSTI: Quando il segnalino minatore arriva al 6° livello del tunnel, tutti i giocatori scoprono gli specialisti nascosti della fazione associata a quel tunnel, indipendentemente da quale giocatore ha spostato il segnalino minatore. I giocatori hanno quindi accesso ai bonus degli specialisti appena attivati fino alla fine della partita.



Nota: Non c'è bisogno di contribuire a un tunnel per svelare uno specialista nascosto. Se avete uno specialista Wastelander nascosto e gli altri giocatori stanno scavando il tunnel Wastelander, potete lasciarli scavare e ottenere i vantaggi quando raggiungono il livello adeguato.

COMPLETAMENTO DI UN TUNNEL: Quando il segnalino minatore raggiunge la fine del tunnel (il 9° livello), diventa disponibile un nuovo spazio azione esclusivo. Rimuovete il segnalino spazio azione non disponibile. Da quel momento in poi, i giocatori con uno specialista della relativa fazione potranno piazzare lavoratori sullo spazio azione esclusivo. Questo spazio non conta come parte del tunnel.

Nota: Potete continuare a usare lo spazio azione Tunnel anche dopo che il tunnel è completato, perché sottoterra ci sono risorse e artefatti in abbondanza.

CANTIERI

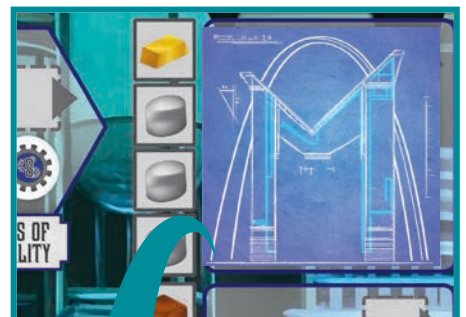
Per contribuire alla costruzione di un mercato, piazzate un lavoratore a sinistra del mercato a faccia in giù, su uno degli spazi azione a uso fisso non occupati, e pagate la risorsa dentro allo spazio azione. Un mercato, per essere costruito, ha bisogno di avere un certo numero di lavoratori che occupino contemporaneamente altrettanti spazi azione a uso fisso sulla sua sinistra, come indicato dalla seguente tabella:

2 – 3 giocatori	2 spazi qualsiasi
4 giocatori	3 spazi qualsiasi
5 – 6 giocatori	tutti e 4 gli spazi

Nota: Se un giocatore rimuove uno dei suoi lavoratori da un cantiere prima di completare la costruzione, un altro lavoratore deve sostituirlo e pagare nuovamente la risorsa per completare quella parte della costruzione.

COMPLETAMENTO: Quando viene occupato il numero prestabilito di spazi azione a fianco del mercato, la costruzione è completa. Voltate la tessera mercato e spostatela a sinistra per scoprire lo spazio azione a uso temporaneo che stava coprendo. Spostando la tessera, i dadi-lavoratore che hanno contribuito alla costruzione vengono scalzati e tornano in mano ai rispettivi giocatori, che li tirano.

Ciascun giocatore che ha contribuito con almeno 1 lavoratore per la costruzione del mercato, piazza 1 segnalino autorità su di esso (indipendentemente dal numero di lavoratori con cui ha contribuito). Piazzateli sopra al disegno sulla tessera. Tutti i giocatori che non hanno un segnalino su un mercato completo incorrono nella penalità descritta sulla tessera mercato.



MERCATI DI ARTEFATTI

A differenza degli altri mercati, i mercati di artefatti sono già costruiti all'inizio della partita. Sono di forma esagonale per richiamare la forma sul retro delle carte artefatto. Ciascuno di essi richiede di pagare (scartare) 3 carte artefatto qualsiasi (📄). La lealtà alla fazione associata a quel mercato avanza di 1 livello, e il giocatore che ha pagato piazza 1 segnalino autorità (★) su uno spazio a scelta tra due:

1. Il relativo territorio a forma di stella (come visitare un mercato costruito).
2. Una tessera mercato della stessa fazione dove non abbia già piazzato un segnalino autorità. Scegliere questa opzione è come aver contribuito alla costruzione del mercato, perciò il giocatore non incorre più nella relativa penalità.

Bonus: Invece di pagare 📄 qualsiasi, potete pagare 2 📄 identiche (es. 2 libri) ai mercati di artefatti.

Ad esempio, la *Stampa Libera della Dura Realtà* (Free Press of Harsh Reality, qui a destra) vi richiede di pagare 📄 (tre artefatti) qualsiasi. In cambio guadagnate ★ da piazzare su uno spazio disponibile in territorio Subterran (o un mercato costruito su cui non avete piazzato segnalini autorità), oltre a 1 punto Lealtà Subterran.

Nota 1: Alcuni tasselli mercato richiedono anche una carta artefatto. Questi non sono considerati Mercati di artefatti.

Nota 2: Puoi continuare a piazzare lavoratori sui mercati di artefatti per avanzare sul tracciato lealtà, anche se non c'è più spazio rimasto per piazzare segnalini autorità.

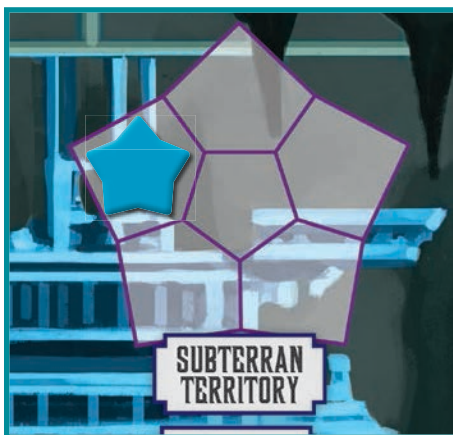


MERCATI

Una volta costruito un mercato, potete scambiare vari beni in cambio di terreni nel territorio di quella fazione. Qualsiasi giocatore può visitare il mercato, non solo quelli che l'hanno costruito.

VISITARE I MERCATI: Per visitare un mercato piazzate un lavoratore sullo spazio azione a uso temporaneo, sull'angolo in alto a destra del mercato, e pagate il costo indicato. Ad esempio, per le Terme del Piacere Fugace (Spa of Fleeting Pleasure), il prezzo è 🌊🌊🌊🌊 più 📄. Piazzate quindi ★ su uno spazio vuoto del territorio a forma di stella di quella zona del tabellone e avanzate sul tracciato Lealtà corrispondente (in questo caso, Subterra).

Perciò, ad esempio, se la costruzione che state visitando è a Subterra, l'unico territorio a cui avete accesso è quello a forma di stella a Subterra. Se non ci sono spazi rimasti in quel territorio, non potete piazzare ulteriori ★, ma potete sempre piazzare lavoratori sul mercato e pagare il relativo prezzo per avanzare sul tracciato Lealtà.

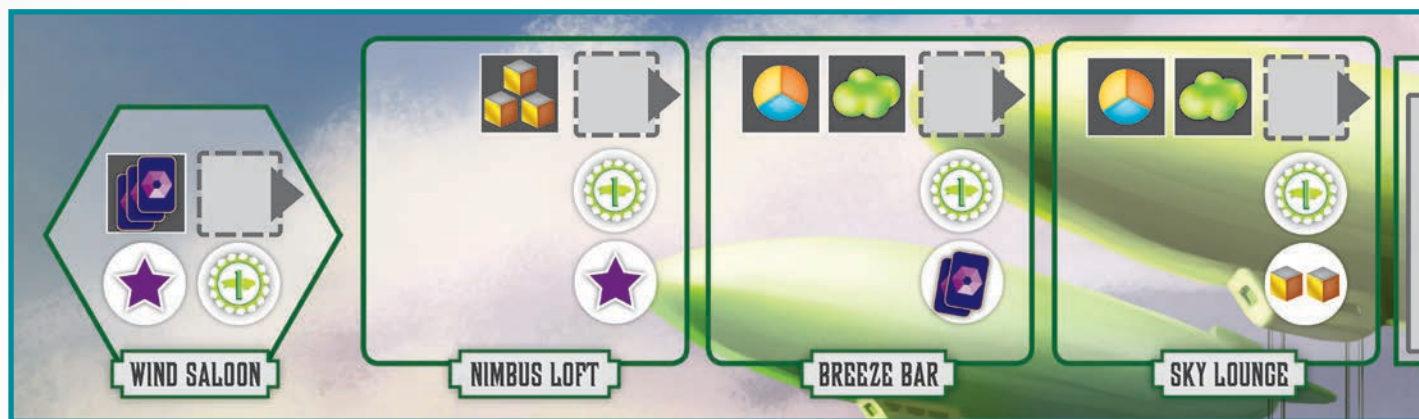


LIBERTÀ PERSONALI: Tutti i giocatori che non hanno ★ su un mercato costruito incorrono nella penalità indicata nel tassello mercato.

Esempio: La penalità per le Terme del Piacere Fugace (Spa of Fleeting Pleasure) è che tutti i giocatori che non hanno un segnalino autorità sulle terme non possono più scalzare i lavoratori di loro proprietà.

ICARUS

A causa dei loro fini ingannevoli e della loro mentalità mercantile, gli Icariti si comportano un po' diversamente rispetto agli Euphorian, ai Subterranean e ai Wastelander. Il loro metodo principale di avanzare nel gioco è di commerciare risorse e artefatti. Non c'è bisogno di costruire edifici a Icarus—Iniziano il gioco con tre mercati pre-costruiti già aperti e in attività.



SALOON VENTO (WIND SALOON): Paga qualsiasi (o 2 artefatti identici) per avanzare di 1 livello sul tracciato. Lealtà Icarita e piazzare 1 dei tuoi segnalini autorità nel territorio a forma di stella di Icarus.

ATTICO NEMBO (NIMBUS LOFT): Paga (a piacere, anche diverse tra loro) per avanzare di 1 livello sul tracciato. Lealtà Icarita e piazzare 1 dei tuoi segnalini autorità nel territorio a forma di stella di Icarus.

BAR BREZZA (BREEZE BAR): Paga 1 merce che non sia Gioia più per avanzare di 1 livello sul tracciato. Lealtà Icarita e pesca .

SALOTTO CELESTE (SKY LOUNGE): Paga 1 merce che non sia Gioia più per avanzare di 1 livello sul tracciato. Lealtà Icarita e guadagna (a piacere, anche diverse tra loro).

ATTIVARE GLI SPECIALISTI NASCOSTI DI ICARUS:

Gli Icariti attraggono un flusso stabile di clienti paganti, perciò non hanno interesse a "scavare" verso le altre zone. C'è quindi un solo modo per attivare gli Specialisti Nascosti di Icarus: raggiungere l'8° livello nel tracciato Lealtà di Icarus.

ALCUNE NOTE SUGLI SPECIALISTI

Molti specialisti vi permettono di fare uno scambio (es. prendi per pescare). È una transazione limitata—non vuol dire che potete scambiare un numero illimitato di conoscenza per un numero illimitato di carte.

Alcune carte specialista vi permettono di sacrificare lavoratori. Non potete sfruttare quest'abilità se vi fa rimanere con 0 lavoratori. Se sacrificate un lavoratore, mettetelo al lato del tabellone insieme agli altri. Rimarranno disponibili e li potrete riaggiungere in seguito.

Alcuni specialisti vi chiedono di confrontare la conoscenza di un lavoratore con quella di altri lavoratori in una certa zona del tabellone. Se il lavoratore deve avere la conoscenza "più alta" o "più bassa" deve essere l'unico in tale posizione (ovvero, non può essere a pari merito con altri lavoratori).

Alcuni specialisti modificano il modo in cui pescate carte artefatto (es. pesca scarta). Non potete combinare questi tipi di abilità—dovete sceglierne una.

Alcuni specialisti vi danno un bonus quando usate un lavoratore per scalzare un altro lavoratore. In questi casi, lo scalzamento avviene prima (insieme a qualsiasi bonus a esso associato), e ogni cosa relativa allo spazio azione viene dopo.



CARTE DILEMMA ETICO

Ciascun giocatore inizia la partita con 1 carta dilemma etico che può scegliere di completare durante il proprio turno, una volta per partita. Non potete piazzare o recuperare lavoratori nel turno in cui completate il vostro dilemma etico.



Per completare un dilemma etico, voltate la carta dilemma etico e scartate la carta artefatto raffigurata OPPURE 2 carte artefatto qualsiasi. Fate una scelta decisiva per la partita: combattere l'ordine costituito o contribuire alla distopia?

Se combattete l'ordine costituito (lato sinistro della carta), il premio è pescare 2 carte specialista e scartarne una. Piazzate la carta a faccia in giù davanti a voi, come specialista nascosto. Se gli specialisti di quella fazione sono già stati attivati, potete scoprirlo e attivarlo subito. Se avete già raggiunto l'ultimo bonus nel tracciato fedeltà per quello specialista, piazzate immediatamente ★ sopra di esso.

Se contribuite alla distopia (lato destro), piazzate subito ★ sulla carta dilemma etico (non sul tabellone).

FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando un giocatore ha piazzato tutti e 10 i suoi segnalini autorità (★). Quel giocatore è il vincitore, e perciò prende il controllo della distopia. È tuttavia possibile che ci sia un pareggio, dato che più giocatori possono piazzare il loro ultimo ★ contemporaneamente, quando si costruisce un mercato o arrivando alla fine di un tracciato lealtà. Quando ciò avviene, seguite i seguenti criteri di spareggio nell'ordine indicato:

- CRITERI DI SPAREGGIO:**
1. Vince chi ha il morale più alto.
 2. Vince chi ha la conoscenza più bassa.
 3. Vince chi ha segnalini autorità sul numero più alto di mercati.
 4. Vince chi ha il numero più alto di territori con almeno un suo segnalino autorità.
 5. Lanciate tutti i dadi-lavoratore finché lo spareggio è ultimato. Include il calcolo il livello di ciascun giocatore sul tracciato conoscenza. Vince il numero più basso.

VARIANTI AVANZATE

SELEZIONE SPECIALISTI: All'inizio della partita, reclutate gli specialisti invece di pescarne 4 e tenerne 2. Distribuite 4 carte a ogni giocatore. I giocatori scelgono una carta da tenere e passano le altre 3 al giocatore alla propria sinistra, il quale ne tiene una e passa le altre 2 alla sua sinistra, e così via. Quando tutti i giocatori hanno scelto e passato 4 carte specialista, ne scelgono 2 da tenere e scartano il resto.

SELEZIONE MERCATI: Questa variante è altamente consigliata dopo che avete giocato diverse partite di Euphoria. A inizio partita, distribuite 2 mercati a ciascun giocatore e mettete da parte il resto. Ciascun giocatore sceglie 1 mercato da includere nella partita e lo piazza a faccia in giù sul tavolo. Il mercato scartato è rimosso dal gioco. Quando tutti i giocatori hanno scelto, aggiungete mercati prendendoli da quelli messi da parte all'inizio, in modo che ci siano 6 mercati in gioco. Mescolateli e piazzateli sul tabellone.

SELEZIONE MORALE E CONOSCENZA: A partire dal giocatore più anziano, e in senso orario, ciascun giocatore piazza il proprio segnalino morale o quello conoscenza su uno spazio libero del relativo tracciato finché vengono piazzati tutti i segnalini.

STORIA

Il mondo come lo conosciamo è finito. Al suo posto è sorta la città di Euphoria. Ritenendo che un nuovo ordine mondiale sia una necessità per prevenire un'altra apocalisse, l'élite Euphorian erige alte mura intorno alla sua città d'oro, e promuove uguaglianza intellettuale sopra ogni cosa. Sparite le libertà personali; sparita la conoscenza del passato. L'unica cosa che conta è il futuro.

Gli Euphorian non sono soli. Fuori dalla città ci sono coloro che conobbero l'apocalisse sulla loro pelle—ne hanno memoria e le loro cicatrici ne sono la prova. Questi Wastelander hanno arrangiato una società di storici e contadini nel mezzo dei depositi di rottami abbandonati del passato.

Questo mondo non si limita alla sola superficie terrestre. Nelle profondità del sottosuolo si trova la città nascosta di Subterra, occupata da minatori, meccanici e rivoluzionari. Tenendo all'oscuro i loro lavoratori hanno messo insieme una rete di tubi e fognature, vapore e ingranaggi, passaggi nascosti e scalinate segrete.

In volo sopra il mondo, nei loro dirigibili, i misteriosi Icariti attraggono i cittadini tra le nuvole con promesse di gioia eterna.

Quattro società diverse, ognuna di esse attende che tu riscriva la storia. Cosa sei disposto a sacrificare per costruire una distopia migliore?

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE AI SEGUENTI PLAYTESTER

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 Brigant	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" Mohalanosbish
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