

EUPHORIA

CONSTRUINDO UMA MELHOR DISTOPIA

por Jamey Stegmaier & Alan Stone

VI.1

UMA DISTÓPICA PAISAGEM URBANA AGUARDA SUA LIDERANÇA À MEDIDA QUE VOCÊ FAZ ESCOLHAS ESTRATÉGICAS PARA ERGUER CONSTRUÇÕES, FORTALECER ALIANÇAS E EXPANDIR SUA INFLUÊNCIA.

2-6 JOGADORES DE IDADE ENTRE 16 OU MAIS ~60 MINUTOS

OBJETIVO DO JOGO

Você era jovem quando descobriu a verdade sobre o mundo. Você sempre havia considerado sua sociedade uma utopia—a palavra “distopia” sequer constava em seu vocabulário. Ou em seu dicionário. Quando você soube a verdade, você teve uma escolha: fugir ou permanecer para deixar sua marca no mundo.

Você escolheu ficar.

Isso foi há anos atrás. Agora você se pergunta se fez a escolha certa. Mas você já foi longe demais para olhar para trás. Agora, você está à beira de realizar algo grande: de tomar o controle de seus opressores. Você adquiriu dois operários e tem acesso a mais. Graças à força de sua aliança com várias facções, você tem recrutado especialistas para lhe ajudar com o seu plano final. Você está pronto para dar o próximo passo.

O que você será capaz de sacrificar no presente para tornar o futuro melhor que o passado?

Euphoria é um jogo de alocação de trabalhadores em que os dados são os trabalhadores (de agora em diante chamados de operários). O número em cada dado representa o nível de conhecimento daquele operário e você irá compará-lo com o conhecimento dos operários de outros jogadores durante a partida. Quanto mais você enviar seus operários pela cidade e quanto mais operários adquirir, mais eles descobrem sobre a sociedade distorcida. Se souberem demais, eles podem abandonar sua causa.

Você também possui alguns recrutas de elite ao seu dispor: um que jurou lealdade a você e outro que ainda deve ser convencido. Você pode inspirar o recruta indeciso e usá-lo quando alcançar certo marco no jogo... ou quando os outros jogadores, involuntariamente, alcançarem aquele marco para você.

O caminho para a sua vitória é pavimentado com o suor de seus operários, a força de suas lealdades e os túneis que você cavar para se infiltrar em outras áreas do mundo. Mas o destino é a apropriação das terras na forma de controle de área. Você alcança isso através da construção de estruturas que impõem severas restrições à liberdade pessoal de outros jogadores, influenciando as ações do jogo e abrindo novos caminhos para a vitória. Você também pode focar em coletar artefatos do mundo antigo: objetos de lazer que são extremamente raros nessa sociedade utilitária. A elite distópica cobiça esses artefatos — especialmente em pares — e estão dispostos a lhe dar o controle de algumas terras em troca deles.

A partida termina quando um jogador colocar todos os seus 10 marcadores de autoridade. Este jogador é o vencedor.

COMPONENTES

CARTAS

- 48 cartas únicas de recruta
- 36 cartas de artefato, 6 de cada tipo
- 6 cartas de dilema ético/cartas de referência

TABULEIROS

1 tabuleiro

DADOS

24 dados de operários
(4 de cada cor: verde, azul, vermelho, branco, preto e roxo)

PEÇAS DE MADEIRA

6 marcadores de motivação em formato de coração

6 marcadores de conhecimento em formato de face

45 marcadores de recursos em 3 cores diferentes
(15 de cada: dourado, marrom e cinza)

72 marcadores de mercadorias
(18 de cada cor: amarelo, azul, laranja e verde)

4 marcadores de progresso (rosa)

3 meeple escavadores (rosa)

60 marcadores de autoridade em formato de estrela em 6 cores diferentes

(10 de cada: verde, azul, vermelho, preto e roxo)

PEÇAS DE PAPELÃO

16 fichas de território indisponível

18 fichas de estrutura

6 fichas multiplicadoras

8 fichas circulares de bônus de lealdade

3 fichas de espaço de ação indisponível

MANUAL

Uma nota sobre o tabuleiro: O tabuleiro do jogo é dividido em quatro áreas distintas, cada uma pertencente a uma facção diferente. Os Euphorianos estão na cidade à esquerda no tabuleiro. Fora dos muros da cidade, à direita, estão os casebres e fazendas dos Wastelanders. Os Subterrâneos estão no subsolo e os Icarianos tomaram os céus em seus dirigíveis. Dentro do jogo, as áreas de cada facção são distinguidas pela arte e cores no tabuleiro.

ÍCONES & MARCADORES

MERCADORIAS



RECURSOS



PONTOS DE LEALDADE



DIVERSOS



Nota: O número de recursos, mercadorias, operários e artefatos que cada jogador possui é de informação pública e não pode ser escondido (porém, as informações das cartas de artefato devem ser mantidas em segredo). O conhecimento dos operários também é uma informação aberta (pública).

Cartas de Recruta: Embaralhe as cartas de recruta e distribua 4 para cada jogador. Escolha 2 cartas e descarte as demais viradas para baixo (não as reembalhe novamente no baralho de recrutas). Ponha 1 das cartas viradas para cima como seu recruta ativo (revele-o simultaneamente com os outros jogadores) e a outra carta virada para baixo como um recruta inativo. Coloque o baralho de recrutas remanescentes próximo ao tabuleiro.

O que essa decisão significa?

Você terá oportunidades de ativar o seu recruta inativo durante o jogo, mas até lá, só poderá utilizar a habilidade especial do seu recruta ativo. Você também só poderá se beneficiar dos bônus de lealdade (veja a seção sobre o Indicador de Lealdade) que correspondem à facção do seu recruta ativo. Portanto, a escolha de seu recruta ativo deverá ser uma carta que lhe ajudará nas primeiras etapas do jogo.

Fichas Multiplicadoras:

x1

x2

x3

Cada jogador recebe 1 ficha multiplicadora para manter o controle de seus recursos e mercadorias caso não haja marcadores suficientes em jogo.



Cartas de Artefato: Embaralhe as cartas de artefato e coloque-as viradas para baixo próximas ao tabuleiro. Se o baralho de cartas de artefato acabar durante o jogo, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Fichas de Território Indisponível: Posicione as fichas de território indisponível em cada território (em formato de estrela) de cada facção para que os espaços restantes sejam iguais ao número de jogadores. Dessa forma, em uma partida de 4 jogadores, 2 fichas seriam colocadas em cada território.

Cartas de Dilema Ético: Embaralhe as 6 cartas de dilema ético (ver pg. 11) e distribua 1 para cada jogador. Você pode olhar a sua carta. Elas são mantidas viradas para baixo (lado da referência para cima) na frente de cada jogador.

Marcador de Jogadores: Cada jogador coloca 1 marcador de motivação (formato de coração) no espaço mais à esquerda da tabela de motivação e 1 marcador de conhecimento (formato de face) no nível +1 da tabela de conhecimento.

Recursos e Mercadorias: Coloque os diversos marcadores de mercadorias (energia, comida, água e êxtase) próximos a suas respectivas áreas de coleta (Gerador, Fazenda, Aquífero e Mina de Nuvens). Igualmente, posicione os diversos marcadores de recursos (ouro, pedra e argila) próximos a seus respectivos túneis em Euphoria, Subterra e Wasteland.



Dados de Operários: Cada jogador começa o jogo com 2 dados de operários de sua respectiva cor. Agrupe todos os dados adicionais ao lado do tabuleiro para formar o reservatório de operários recrutáveis.

Organização do Local de Construção: Embaralhe as fichas de estrutura e coloque 6 delas viradas para baixo nos locais de construção no tabuleiro - coloque as fichas dentro dos espaços indicados por linhas demarcadas. Os Icarianos (nos dirigíveis no céu) possuem estruturas pré-construídas e não precisam de fichas de estrutura. Deixe de lado as estruturas restantes, pois elas não serão utilizadas no jogo.

Marcadores de Progresso e Meeples Escavadores: Coloque os marcadores de progresso em cada palavra "início" no indicador de lealdade localizado no canto inferior direito do tabuleiro e posicione 1 meeple escavador no início de cada túnel.

Marcador de Autoridade: Cada jogador coloca 10 marcadores de autoridade (★) de sua respectiva cor próximos a sua carta de referência/dilema ético.

Iniciando o Jogo: Cada jogador rola os seus 2 dados de operários para determinar quem será o jogador inicial (o maior resultado vence; no empate, ganha o jogador mais velho). A ordem inicial importa pouco em Euphoria. Mantenha os valores dos dados, pois os números representam o conhecimento inicial de seus operários.

VISÃO GERAL DO JOGO







Seu turno consiste em exatamente uma das seguintes opções (#1 ou #2, não ambas e nem passar a vez).*


1 Coloque 1 Operário Disponível no Tabuleiro: Você pode posicionar no tabuleiro apenas 1 de seus operários disponíveis (a alocação de trabalhadores será explicada na próxima seção). Um operário disponível é um operário em seu controle que ainda não foi colocado no tabuleiro. Quando você posiciona um trabalhador, você imediatamente ganha os benefícios daquela ação.

Exceção: Quando você possui operários que compartilhem o mesmo grau de conhecimento (resultados iguais) no começo do seu turno, você pode posicionar todos estes operários em um único turno. Fazendo isso, você ganha múltiplas ações no mesmo turno, uma após a outra. Porém, se um de seus operários ficar disponível no decorrer da rodada (através do recrutamento de um novo operário, expulsão do seu operário ou construção de uma estrutura), aquele operário não poderá ser utilizado até o começo do seu próximo turno.

* Você ainda pode usar o seu turno para revelar sua carta de Dilema Ético uma única vez por jogo. (Veja pg. 11 para detalhes.)

2 Recupere Todos ou Parte de seus Operários: Ao invés de posicionar 1 operário, você pode usar o seu turno para recuperar qualquer número de seus operários (min. 1 operário). Pague o custo de recuperação (a sua escolha; veja referência no tabuleiro) e imediatamente role os operários recuperados ao mesmo tempo.

Ganhe 2 motivações: Pague  ou  para recuperar 1 ou mais operários e ganhe  . O custo não muda dependendo da quantidade de operários. A recuperação de 1 operário custa . O custo para recuperar 4, ainda é de  para todos (e não uma mercadoria para cada operário).

Perca 1 motivação: Não pague nada. Recupere seus operários sem custo, mas perca . Você pode fazer essa ação mesmo tendo somente 1 motivação.

Nota: Os custos para recuperação estão nos quadrados cinza, ao passo que os benefícios estão nos círculos brancos. Essa simbologia representa custos e benefícios.






ALOCÇÃO DE TRABALHADORES

Apesar de haver diferentes locais no tabuleiro, há apenas três tipos diferentes de espaços de ação. Você consegue identificá-los rapidamente como quadrados/retângulos de cor cinza-clara com bordas arredondadas:



Uso Temporário: É um quadrado cinza-claro pontilhado com uma seta à direita. Você pode posicionar um operário nesse espaço de ação mesmo que haja outro operário ocupando-o. Ao posicionar seu operário em um espaço de Uso Temporário ocupado, você **expulsa** o operário que lá estava e este volta para o seu dono sem custos (você pode expulsar seus próprios operários). Imediatamente role operários expulsos.

Alguns dos espaços de ação possuem um custo associado a eles — o custo sempre estará à esquerda do espaço de Uso Temporário, em um quadrado cinza, e o benefício estará logo abaixo do espaço de ação em um círculo branco. Se seu operário for expulso do tabuleiro, role-o imediatamente e adicione-o junto aos seus operários disponíveis (certifique-se de verificar se o limite de conhecimento foi excedido - veja pg. 5). Seu operário permanece no espaço de ação até ser expulso ou até você recuperá-lo.

Exemplo: Nesse espaço de Uso Temporário, o custo para usá-lo é . Você ganha  ou compra  por posicionar seu operário aqui.

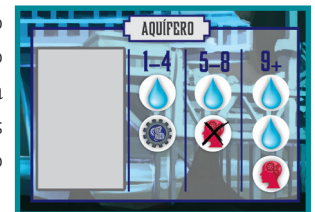


Um subconjunto de espaços temporários de ação são **espaços de ação exclusiva** — estes espaços são localizados no final de cada túnel e não estão disponíveis até que os túneis estejam completos (pg. 8).



Uso Coletivo: É representado por um grande retângulo cinza-claro. Não há limite para o número de operários presentes nos espaços de Uso Coletivo.

(Veja uma descrição completa de como usar áreas comuns como o Aquífero na pg. 6)



Exemplo



Uso Único: É um quadrado cinza-claro sólido, sem setas, com um custo de 1 recurso em seu interior. Para posicionar seu operário neste espaço, deve-se pagar o custo (não há ordem de custos a ser seguida). Você não pode ser expulso de um espaço de Uso Único.

(Veja uma descrição mais completa de como usar locais de construção na pg. 8.)



Exemplo

Ordem das Operações: Quando você posiciona um operário em qualquer lugar do tabuleiro, primeiro coloque-o (expulsando um operário se necessário/possível), pague o custo e só então ganhe o benefício.

ROTAÇÃO DOS TURNOS

Quando você terminar o seu turno será a vez do jogador a sua esquerda e assim por diante. A ordem dos jogadores nunca muda. Depois de algumas rodadas, a posição do jogador inicial torna-se irrelevante. A jogabilidade começa a variar cada vez mais à medida que os jogadores adicionam novos operários, os recuperam em diferentes momentos e, ocasionalmente, posicionam múltiplos operários em um mesmo turno, graças aos resultados iguais dos dados.

TABELAS DE MOTIVAÇÃO & CONHECIMENTO

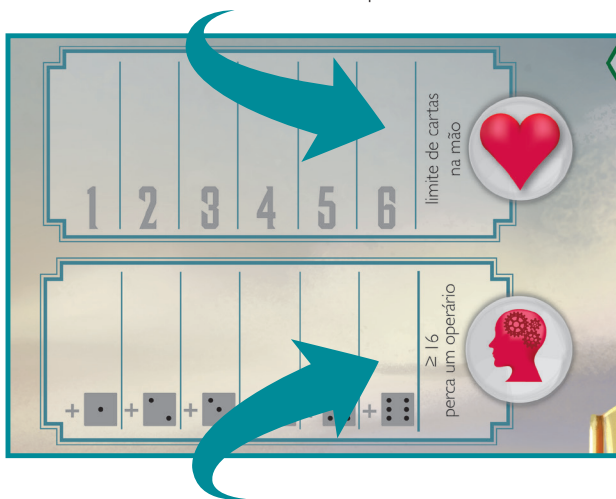
TABELA DE MOTIVAÇÃO

A motivação dos seus operários é monitorada na Tabela de Motivação localizada no canto esquerdo superior do tabuleiro. A sua motivação afeta a quantidade de cartas de artefato que você possa ter. Quando você ganha motivação, você aumenta a quantidade de cartas de artefato que possa ter em mãos. Quando a motivação diminui, a quantidade também diminui. Assim, se você comprar

uma carta de artefato e ultrapassar o limite na tabela ou se um ajuste em sua tabela de motivação deixar você acima do limite, você deverá descartar as cartas em excesso para voltar ao limite — compre antes e descarte depois.

Nota: Se você já possui o máximo de motivação na tabela, ainda assim poderá posicionar seus

operários nas ações que aumentem seu nível de motivação. O mesmo se aplica quando a sua motivação estiver no mínimo — você pode recuperar sem custos os seus operários quando a sua motivação estiver em 1. Entretanto, se uma carta de recruta lhe der a opção de perder motivação em troca de um benefício, você deverá ter motivação suficiente para realizar a troca.



VERIFICAÇÃO DE CONHECIMENTO

Sempre que recuperar, por qualquer motivo, algum dado do tabuleiro, role-o e verifique o seu conhecimento. Aqui estão as situações em que você rolará os dados:

- *Quando recuperar 1 ou mais dados do tabuleiro (role apenas os dados recuperados).
- *Quando você adquirir um novo operário (role apenas o novo operário).
- *Quando seu operário for expulso do tabuleiro (role apenas o operário expulso).
- *Qualquer dado que estiver em um local de construção quando uma estrutura for concluída (role apenas esses dados).

TABELA DE CONHECIMENTO

O conhecimento dos seus operários é monitorado na Tabela de Conhecimento que fica logo abaixo da tabela de motivação. O conhecimento representa o nível de percepção de seus operários sobre o mundo. Se o conhecimento coletivo ficar muito elevado, eles irão abandonar sua causa e fugir da distopia.

Quando você recuperar seus operários do tabuleiro, imediatamente role-os para determinar o nível de conhecimento coletivo. Se a soma de conhecimento de todos os seus operários disponíveis (não apenas os que acabou de rolar) + o seu nível na Tabela de Conhecimento for superior ou igual a 16, você deve imediatamente perder o operário disponível com maior conhecimento (em

caso de empate, somente perca 1).

Nota 1: Apenas **operários disponíveis** contam para a soma do conhecimento total. Os operários que estão no tabuleiro (indisponíveis) não contribuem para essa soma. Você somente verifica seu conhecimento coletivo quando rolar ao menos 1 dado.

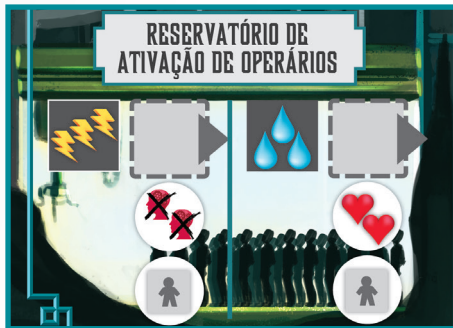
Nota 2: Se você estiver com seu conhecimento no máximo na tabela, mesmo assim você ainda pode posicionar operários em espaços de ação que normalmente aumentariam o seu nível de conhecimento. O mesmo se aplica quando você estiver com o conhecimento no mínimo. Porém, se uma carta de recruta lhe der a opção de ganhar conhecimento em troca de um benefício, você deverá ter conhecimento

suficientemente baixo para aumentá-lo e realizar a troca.

Exemplo: Você controla 3 operários. 1 está disponível e possui conhecimento 5 e os outros 2 já estão posicionados no tabuleiro. Você decide usar o seu turno para recuperar todos os seus operários e, assim, rola-os. Um fica com conhecimento 3 e o outro, 5. Você soma o total dos três dados que representa o conhecimento coletivo, totalizando 13 — mas espere, você ainda deve somar com o seu nível na tabela de conhecimento. Atualmente, você tem + 3, então seu conhecimento total é 16. Seus operários percebem que estão em uma distopia e você deve descartar o operário de maior conhecimento (o dado volta para a reserva - você nunca perde um dado definitivamente).

LOCALIDADES

Há inúmeros locais diferentes onde você pode posicionar seus operários. Aqui está uma visão geral.



RESERVATÓRIO DE ATIVAÇÃO DE OPERÁRIOS

Você começa o jogo com 2 operários e pode ter até 4 durante o curso do jogo. Você pode adicionar 1 operário posicionando um de seus operários em um dos setores do Reservatório de Ativação de Operários. As duas opções são:

Pague 3 energias: Ganhe e perca graças ao choque que o operário recebe quando ativado.

Pague 3 águas: Ganhe e ganhe graças ao jato fresco de água que o operário recebe ao ser ativado.

Após pagar o custo e ajustar na tabela seu conhecimento ou motivação, imediatamente role o novo operário (dado) e coloque-o entre seus operários disponíveis.

Nota 1: Você pode posicionar 1 operário no Reservatório de Ativação de Operários para aumentar sua motivação ou diminuir seu conhecimento, mesmo que já tenha o máximo de operários permitidos (máx.: 4).

Nota 2: O Reservatório de Ativação de Operários não fica na Subterra.



ÁREAS DE MERCADORIAS

Áreas de mercadorias são os locais em que você coleta (Gerador), (Aquífero), (Fazenda), e (Mina de Nuvens). Cada área de mercadoria possui a mesma proporção. O número de mercadorias que você coleta quando posiciona um operário em uma dessas áreas é determinado pelo total de conhecimento de todos os operários de todos os jogadores que estão presentes nessa mesma área. Como toda alocação de operários do jogo, você recebe os benefícios da ação apenas quando posiciona seu operário (e não em turnos subsequentes caso seu operário permaneça naquele espaço de ação).

Total de Conhecimento entre 1 e 4: Ganhe 1 mercadoria e avance o indicador de lealdade em 1 nível.

Total de Conhecimento entre 5 e 8: Ganhe 1 mercadoria e perca .

Total de Conhecimento de 9 ou Mais: Ganhe 2 mercadorias e .

Nota 1: Recursos e mercadorias não são limitados com base na quantidade de marcadores do jogo. Use a ficha multiplicadora caso acabem os marcadores.

Nota 2: Você pode posicionar um operário em uma área de mercadoria de nível 9+ para ganhar 2 mercadorias e mesmo que já esteja no + (nível máximo) na tabela de conhecimento. Da mesma forma, se você estiver no + (nível mínimo) na tabela de conhecimento, você ainda pode posicionar um operário no nível 5 – 8.

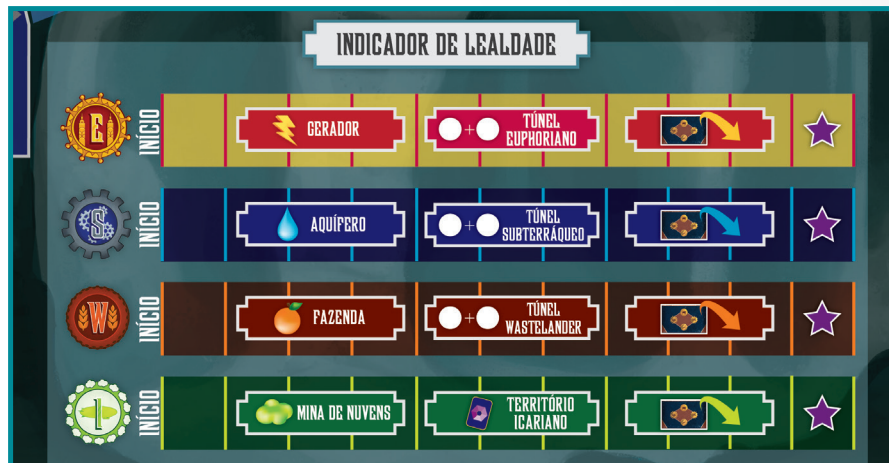
Nota 3: Aumentar os pontos de lealdade não é opcional no nível 1 – 4. Haverá momentos no jogo em que você não vai querer receber pontos de lealdade, evitando ajudar outro jogador, mas não poderá evitar.

Negociações: Você pode negociar com outros jogadores durante seu turno. A negociação é uma troca imediata de recursos, mercadorias e/ou cartas de artefato. Você deve dar à pessoa o que disse que daria, respeitando os termos da negociação, podendo trocar quantas informações forem necessárias (quantidade de recursos, tipos de mercadorias – a quantidade de cartas de artefato é de informação pública. Mas os tipos de artefatos, assim como informações sobre seu recruta inativo e sua carta de dilema ético, podem ser compartilhados caso você deseje).

Exemplo: Há um operário de conhecimento 4 no Gerador. Você posiciona um operário de conhecimento 2 no mesmo lugar, elevando o conhecimento total para 6. Portanto, como indicado no nível 5-8, você ganha e perde na tabela de conhecimento. Se o próximo jogador posicionar um operário de conhecimento 5 no Gerador, elevando o total para 11, ele vai ganhar e .

INDICADOR DE LEALDADE

O indicador de lealdade não é um local onde os operários podem ser posicionados, mas sim uma forma de registrar a força da lealdade de cada facção do jogo. Cada facção possui um marcador de progresso de lealdade que inicia o jogo em cima da palavra “Início” no indicador de lealdade. Quando um jogador ganha um ponto de lealdade, aquele jogador move o marcador de lealdade em 1 nível na tabela correspondente àquela facção. Apenas jogadores que possuem recrutas ativos daquela facção recebem os bônus do nível de lealdade.



Bônus 1: Quando este bônus for alcançado, ganhe 1 mercadoria extra ao visitar a respectiva área da mercadoria. Algumas vezes, você irá posicionar seu operário em uma área de mercadoria para ganhar 1 mercadoria e 1 ponto de lealdade, avançando o indicador de lealdade e alcançando o bônus naquele instante. Você não recebe o bônus até a próxima vez que posicionar um operário naquela área de mercadoria. Para ajudá-lo a lembrar de ganhar o bônus, pegue a ficha de bônus daquela facção e posicione-a na área da mercadoria correspondente no tabuleiro.

Nota: Os bônus do indicador de lealdade são cumulativos — mesmo após o marcador de progresso avançar além do bônus 2 e 3, você ainda se beneficia do bônus 1.

Bônus 2: Normalmente, quando você posiciona um operário em um túnel, você ganha ou . Quando o segundo bônus for alcançado, colocar um operário no túnel correspondente agora lhe dará e . Os Icarianos não possuem um túnel, então o seu bônus lhe faz comprar após você colocar no território (em formato de estrela) Icariano. Posicione as fichas de bônus para lembrar-se deles.

Bônus 3: Quando o indicador de lealdade alcançar o bônus 3, os jogadores que possuem um recruta inativo (virado para baixo) da facção correspondente devem ativá-lo. De agora em diante, você poderá utilizar a habilidade especial do seu novo recruta e receber os bônus correspondentes à lealdade da facção daquele recruta. Se ambos seus recrutas forem da mesma facção,

você não ganha os Bônus 1 e 2 em dobro.

Bônus 4: Quando o indicador de lealdade alcançar o bônus 4 (último nível), cada jogador coloca 1 de seus marcadores de autoridade em cada recruta ativo que possuírem daquela facção. Os jogadores podem continuar a posicionar operários em espaços de ação que aumentem o nível de lealdade da facção. Porém, o marcador de progresso não se moverá além do bônus 4.

Se você utilizar a sua carta de dilema ético (ver pg. 11) para ganhar um novo recruta, este recruta é imediatamente ativado se sua facção correspondente já tiver alcançado o Bônus 3 no indicador de lealdade. Coloque um marcador de autoridade neste recruta caso sua facção tenha alcançado o Bônus 4.

| FACÇÃO | BÔNUS 1 (níveis 2 a 4) | BÔNUS 2 (níveis 5 a 7) | BÔNUS 3 (níveis 8 a 10) | BÔNUS 4 (nível 11) |
|--------------|---|---|--|---|
| Euphorianos | Quando você posicionar um operário no Gerador, ganhe 1 extra. | Quando você posicionar um operário no Túnel dos Euphorianos, ganhe e (não “ou”). | Ative todos os recrutas Euphorianos inativos. | Coloque em cada um de seus recrutas Euphorianos ativos. |
| Subterrâneos | Quando você posicionar um operário no Aquífero, ganhe 1 extra. | Quando você posicionar um operário no Túnel dos Subterrâneos, ganhe e (não “ou”). | Ative todos os recrutas Subterrâneos inativos. | Coloque em cada um de seus recrutas Subterrâneos ativos. |
| Wastelanders | Quando você posicionar um operário na Fazenda, ganhe 1 extra. | Quando você posicionar um operário no Túnel dos Wastelanders, ganhe e (não “ou”). | Ative todos os recrutas Wastelanders inativos. | Coloque em cada um de seus recrutas Wastelanders ativos. |
| Icarianos | Quando você posicionar um operário na Mina de Nuvens, ganhe 1 extra. | Quando você colocar no Território Icariano, compre . | Ative todos os recrutas Icarianos inativos. | Coloque em cada um de seus recrutas Icarianos ativos. |

TÚNEIS

Todas as facções (exceto os Icarianos) estão tentando construir túneis para uma outra área do mundo. Durante a escavação, elas coletam recursos e desenterram artefatos. Se elas alcançarem seu objetivo, completando o túnel, os jogadores com recrutas ativos pertencentes à facção associada ao túnel ganham acesso especial às mercadorias de seus rivais.

Ação de Túnel: Qualquer jogador — independente de sua lealdade — pode posicionar um operário no espaço de ação de uso temporário do túnel pagando o custo à esquerda do espaço de ação. Ganhe ou compre como indicado abaixo do espaço de ação. Para indicar o avanço do túnel, mova o meeple escavador 1 espaço adiante no túnel.



Nota: Você não precisa contribuir para um túnel para revelar seu recruta inativo. Por exemplo, se você possui um recruta Wastelander inativo e outros jogadores estiverem escavando o túnel dos Wastelanders, você pode deixá-los escavar e, quando eles alcançarem o nível certo, você também colherá os benefícios.

Ativar Recrutas Inativos: Quando o meeple escavador for movido para o 6º nível do túnel, todos os jogadores podem ativar seus recrutas inativos que correspondam à facção associada com aquele túnel, independente de qual jogador moveu o meeple escavador para o 6º nível. Os jogadores então têm acesso aos bônus de seus novos recrutas ativos pelo resto do jogo.

Completando um Túnel: Quando o meeple escavador avança até o final do túnel (o 9º nível), um novo espaço de ação exclusiva torna-se disponível. Remova a ficha de espaço de ação “indisponível” do local. De agora em diante, somente os jogadores que possuem um recruta ativo da facção correspondente ao túnel podem posicionar seus operários nesse espaço de ação exclusiva. Este espaço de ação não conta como parte do túnel.

Nota: Por causa da abundância de recursos e artefatos no subsolo, você pode continuar a usar o espaço de Ação de Túnel mesmo após o túnel ser completado.

LOCAIS DE CONSTRUÇÃO

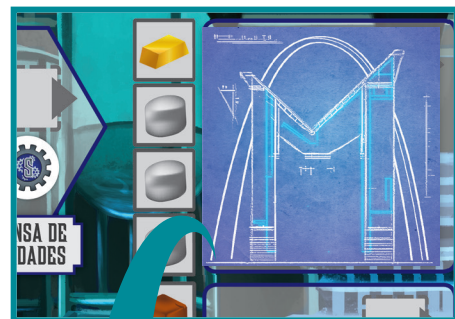
Para contribuir com a construção de uma estrutura, posicione um operário em um espaço de ação de uso único não ocupado à esquerda da ficha de estrutura virada para baixo e pague o recurso indicado no espaço da ação. Para uma estrutura ser construída, um certo número de espaços de ação de uso único, à esquerda da ficha de estrutura, deve ser ocupado simultaneamente (mas não precisa ser em ordem) com operários de acordo com a tabela abaixo:

| | |
|-----------------|---------------------|
| 2 – 3 jogadores | quaisquer 2 espaços |
| 4 jogadores | quaisquer 3 espaços |
| 5 – 6 jogadores | todos os 4 espaços |

Nota: Se um jogador remover seu operário de um local de construção antes daquela estrutura ser concluída, outro operário poderá ocupar aquele espaço, pagando-se novamente o recurso. Apenas quando todos os espaços necessários estiverem preenchidos simultaneamente, a estrutura será construída.

Construção: Quando o número requerido de espaços de ação de uso único, próximos à estrutura, estiver preenchido, a estrutura estará concluída. Vire a estrutura com a sua face para cima e deslize-a para a esquerda, revelando o espaço de ação de uso temporário que estava coberto. Ao deslizar a ficha de estrutura, os operários que ajudaram na construção são expulsos e voltam para seus respectivos jogadores, que devem rolar os dados e posicioná-los como operários disponíveis.

Cada jogador que contribuiu com ao menos 1 operário para a construção da estrutura coloca exatamente 1 de seus marcadores de autoridade naquela estrutura (independente do número de operários disponibilizados por aquele jogador para a construção). Coloque esses marcadores de autoridade em cima da arte da estrutura. Todos os jogadores que não possuem um marcador de autoridade na estrutura sofrem a penalidade indicada naquela ficha.



MERCADOS DE ARTEFATO

Diferente das estruturas, os mercados de artefato já vêm pré-construídos no início do jogo. Eles possuem um formato hexagonal similar ao fundo das cartas de artefato. Cada um desses mercados requer que você pague (descarte) 3 cartas de artefato (📄) de qualquer tipo. A facção associada ao mercado de artefato avança 1 nível no indicador de lealdade e você posiciona 1 de seus marcadores de autoridade (★) em uma das duas opções:

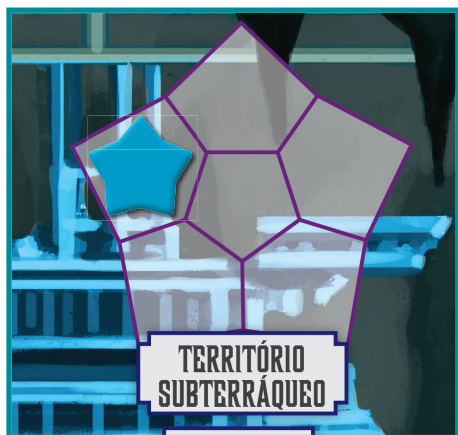
1. No território (em formato de estrela) da facção associada ao mercado de artefato. (Da mesma forma que visitar uma estrutura construída).
2. Em uma das estruturas construídas da facção, associada ao mercado, que já não possua um de seus marcadores de autoridade. Se você escolher essa opção, seria como se tivesse ajudado a construir a estrutura, então a penalidade da ficha não mais se aplicaria a você.

ESTRUTURAS CONSTRUÍDAS

Uma vez que a estrutura é construída, você pode trocar diversos bens pelo controle de algumas terras do território da facção correspondente. Qualquer jogador pode utilizar as estruturas, não somente os que ajudaram a construí-la.

Utilizando as Estruturas: Para utilizar uma estrutura, posicione seu operário no espaço de ação de uso temporário que se encontra no canto superior direito e pague os custos indicados na estrutura. Assim, o preço para utilizar o Spa de Prazer Passageiro é 💧💧💧 e 📄. Após pagar os custos, coloque ★ em qualquer espaço vazio no território (em formato de estrela) daquela área do tabuleiro e avance o indicador de lealdade da facção correspondente (neste caso, da Subterra). **Observação:** os marcadores de autoridade ganhos por se utilizar uma estrutura, não podem ser colocados na estrutura para se livrar da penalidade.

Portanto, se a estrutura que você está utilizando localiza-se na Subterra, o único território em que você pode ter acesso é o território da Subterra. Caso não haja mais espaços vazios naquele território (em formato de estrela), nenhum ★ poderá ser colocado. Porém, você ainda poderá posicionar seus operários nessa estrutura para avançar o nível de lealdade da facção, após pagar os custos requeridos pela estrutura.



Bônus: Ao invés de pagar quaisquer 📄, você pode pagar 2 📄 idênticos (ex.: 2 livros) nos mercados de artefato.

Por exemplo, a Livre Imprensa de Duras Realidades (à direita) requer que você pague quaisquer 📄. Em troca, você ganha ★ para colocar em um espaço disponível no território (em formato de estrela) dos Subtérreos ou em uma estrutura construída na área dessa facção que já não possua 1 de seus marcadores de autoridade; bem como 1 ponto de lealdade para a facção dos Subtérreos.

Ordem Geral das Operações:

1. Posicione o operário
2. Pague o custo
3. Ganhe os benefícios (coloque seu marcador de autoridade e avance 1 nível no indicador de lealdade da facção)
4. Livre-se da penalidade (se aplicável)



Nota 1: Algumas fichas de estrutura incluem 1 carta de artefato como parte de seu custo. Estas estruturas não são consideradas mercados de artefato.

Nota 2: Você pode continuar a posicionar seus operários nos mercados de artefato para avançar o indicador de lealdade da facção, mesmo se não houver mais espaços para você colocar seu ★.



Exemplo: A penalidade do Spa de Prazer Passageiro proíbe os jogadores que não possuírem um marcador de autoridade nele de poder expulsar seus próprios operários.

Nota: Diversas estruturas possuem penalidades que requerem que você perca mercadoria ou recurso quando rolar um número específico no dado. Você sofre a penalidade para cada dado que apresentar o determinado número (ex.: rolar dois 4 lhe forçaria a perder dois recursos e/ou mercadorias).

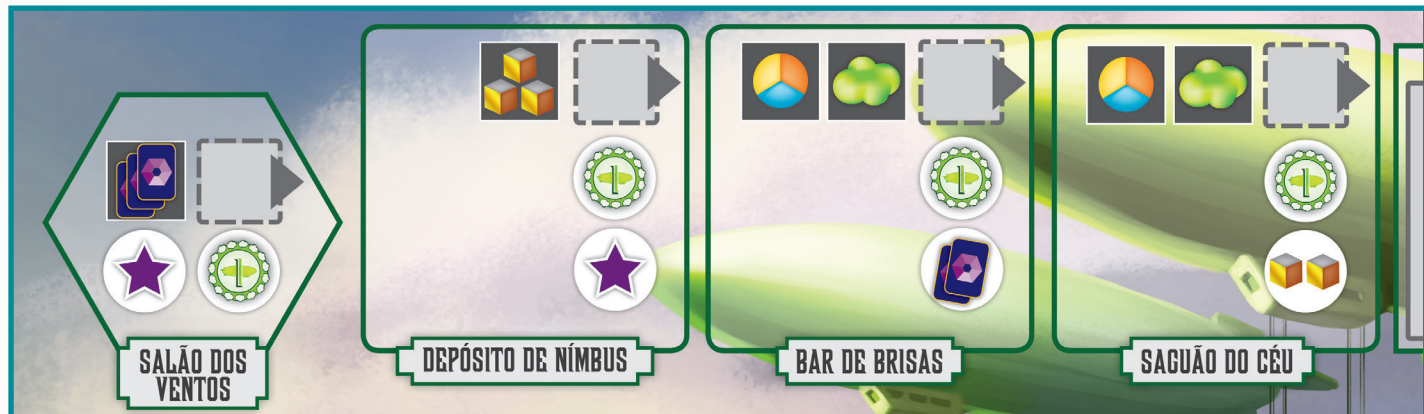
Liberdades Pessoais: todos os jogadores que não possuem ★ em uma estrutura construída sofrem a penalidade indicada por aquela estrutura.

Academia de Igualdade Obrigatória: A penalidade nesta estrutura refere-se à habilidade única de cada carta de recruta. Os jogadores ainda recebem os bônus proporcionados pelo indicador de lealdade das facções de seus recrutas.

Laboratório de Genética Seletiva: Esta penalidade diz que você poderá recrutar 1 novo operário caso possua apenas 1. Logo, não poderá ter mais de 2 operários em jogo.

ÍCARUS

Devido a seus motivos secretos e à sua mentalidade mercadora, os Icarianos agem um pouco diferente dos Euphorianos, dos Wastelanders e dos Subterrâneos. Seu método chave para avançar no jogo é a troca de recursos e de artefatos. Marcadores de autoridade não podem ser colocados nas estruturas Icarianas.



Salão dos Ventos: Pague quaisquer 2 artefatos idênticos para avançar a lealdade dos Icarianos em 1 nível e coloque 1 de seus marcadores de autoridade no território (em forma de estrela) de Ícarus.

Depósito de Nimbus: Pague 1 de mercadoria que não seja Éxtase e 1 recurso para avançar a lealdade dos Icarianos em 1 nível e coloque 1 de seus marcadores de autoridade no território (em forma de estrela) de Ícarus.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE OS RECRUTAS

Muitos recrutas lhe permitem fazer uma troca (ex.: ganhar 2 para comprar 1). Isso é uma transação limitada—o que significa que você não pode trocar qualquer quantidade de desejo de conhecimento por qualquer quantidade de desejo de cartas.

Algumas cartas de recrutas lhe permitem sacrificar operários. Você não poderá utilizar esta habilidade se, como resultado, você ficar com 0 operários. Se você sacrificar um operário, coloque o dado de volta ao reservatório de operários. Todos estes estarão disponíveis para serem recrutados mais tarde.

Alguns recrutas pedem que você compare o conhecimento de um operário com outro em certa área do tabuleiro. Caso o operário precise ter o “maior” ou o “menor” conhecimento, ele deverá ser o único a ocupar aquela posição (ex.: não estar empatado com

Bar de Brisas: Pague 1 de mercadoria que não seja Éxtase e 1 recurso para avançar a lealdade dos Icarianos em 1 nível e compre 1.

Saguão do Céu: Pague 1 de mercadoria que não seja Éxtase e 1 recurso para avançar a lealdade dos Icarianos em 1 nível e ganhe 1 (qualquer combinação).

o maior/menor).

Alguns recrutas mudam o modo como você compra cartas de artefato (ex.: compre 1, descarte 1). Você não pode combinar essas habilidades, devendo escolher apenas 1.

Alguns recrutas lhe dão bônus quando você utiliza um operário para expulsar outro. Quando isso acontece, a expulsão (e qualquer troca envolvida) ocorre primeiro e, então, qualquer outra coisa relacionada ao espaço de ação acontece.

Alguns recrutas referem-se ao fato de você possuir ou não algum recurso. Isso não se refere exatamente a 1 recurso—ao invés, isso deve ser lido: “se você não possuir nenhum recurso, ganhe esse bônus.”

Ativando Recrutas Icarianos Inativos:

Devido à relação comercial dos Icarianos e ao fluxo constante de clientes, eles não têm qualquer desejo de “cavar” até outras áreas. Assim, a única forma de ativar um recruta Icariano inativo (virado para baixo) é através do indicador de lealdade, quando este alcançar o Bônus 3 no oitavo nível.



CARTAS DE DILEMA ÉTICO

Cada jogador começa o jogo com 1 carta de dilema ético que eles podem escolher completar uma única vez por jogo em seu turno. Você não pode posicionar ou recuperar operários no mesmo turno em que completa sua carta de dilema ético.



Para completar um dilema ético, vire a sua carta de dilema ético e descarte o artefato requerido **OU** quaisquer 2 cartas de artefato e faça uma escolha crucial no jogo: você luta contra o sistema ou contribui para a distopia?

Se você lutar contra o sistema (lado esquerdo da carta), sua recompensa será comprar 2 cartas de recruta e descartar 1 delas. Coloque a carta do recruta selecionado virada para baixo a sua frente como um de seus recrutas inativos. Caso recrutas daquela facção já tiverem sido ativados (devido ao avanço no túnel ou no indicador de lealdade), imediatamente ative o novo recruta. Se o último nível de lealdade da facção do seu recruta já tiver sido alcançado, imediatamente coloque ★ sobre o novo recruta.

Se você contribuir para a distopia (lado direito da carta), imediatamente coloque ★ sobre a sua carta de dilema ético (não no tabuleiro).

FINAL DO JOGO

A partida termina quando um jogador colocar todos os seus 10 marcadores de autoridade (★). Aquele jogador é o vencedor, ganhando, portanto, o controle da distopia. Entretanto, é possível que haja empates em Euphoria se múltiplos jogadores conseguirem colocar seus últimos ★ ao mesmo tempo, devido à construção de uma estrutura ou ao bônus final do indicador de lealdade.

Esses são os diversos locais em que os marcadores de autoridade podem ser colocados:

- Em uma estrutura (máx 1; coloque o marcador de autoridade aqui caso tenha ajudado na construção da estrutura ou posicionado um operário no mercado de artefatos correspondente);
- Em um território (entre 2-6 marcadores de autoridade por território dependendo do número de jogadores, sem limite por jogador até que todos os espaços sejam ocupados);
- Em uma carta de recruta (máx 1 por recruta; coloque o marcador de autoridade aqui uma vez que a facção do recruta tiver alcançado o nível máximo de lealdade no indicador);
- Em uma carta de dilema ético completa (máx 1).

Desempate:

1. Maior motivação vence.
2. Menor conhecimento vence.
3. Mais estruturas com seus marcadores de autoridade nelas.
4. Mais territórios com ao menos 1 de seus marcadores de autoridade neles.
5. Role todos os seus operários disponíveis até haver um desempate (menor valor vence).

VARIANTES AVANÇADAS

Câmbio de Recrutas: No início do jogo, cada jogador compra 4 cartas de recruta, escolhe 1 e passa o resto de suas cartas para o jogador a sua esquerda. Esse procedimento é repetido até cada um ficar com 4 cartas. Em seguida, cada jogador deve escolher apenas 2 recrutas.

Regra da Casa para Duplas: Se você iniciar seu turno com mais de 1 operário com o mesmo valor de conhecimento, para que possa posicionar esses operários neste mesmo turno, você deve perder 1 de motivação para cada operário que posicionar após o primeiro operário que posicionou neste turno.

Câmbio de Estruturas: Esse modo de jogo é altamente recomendado após jogar Euphoria algumas vezes. No começo do jogo, dê 2 fichas de estrutura para cada jogador e separe o restante. Cada jogador escolhe 1 ficha de estrutura e a mantém virada para baixo. Quando todos os jogadores tiverem escolhido 1 estrutura (se houver menos de 6 jogadores, complete com outras fichas de estrutura de forma aleatória até haver 6 em jogo), embaralhe todas viradas para baixo e posicione-as no tabuleiro de forma que nenhum jogador saiba a posição exata.

Câmbio de Motivação e Conhecimento: O jogador mais velho posiciona seu marcador de motivação ou conhecimento (mas não ambos) em qualquer espaço vazio da tabela correspondente. Então, seguindo o sentido horário, cada jogador faz o mesmo (apenas em lugares vazios das tabelas, ou seja, não ocupados previamente por outro jogador) até chegar no último jogador que deverá posicionar seus 2 marcadores (motivação e conhecimento). Após, em sentido anti-horário a partir do último jogador, todos colocam seus marcadores restantes.

CENÁRIO

O mundo como o conhecemos chegou ao fim e, em seu lugar, a cidade de Euphoria emergiu. Acreditando que uma nova ordem fosse necessária para prevenir outro apocalipse, a elite Euphoriana ergueu altos muros ao redor de sua cidade dourada e promoveu igualdade intelectual acima de tudo. Extintas foram as liberdades pessoais. Extinto foi o conhecimento do passado. Tudo que importa é o futuro.

Os Euphorianos não estão sozinhos. Fora dos muros da cidade estão aqueles que experimentaram o apocalipse em primeira mão—eles têm memórias e cicatrizes para provar. Os Wastelanders têm formado uma sociedade de historiadores e agricultores entre os locais devastados e esquecidos do passado.

Há mais no mundo do que a superfície da Terra. Nas profundezas do subsolo jaz a cidade escondida de Subterra, ocupada por mineradores, mecânicos e revolucionários. Para manter seus trabalhadores na escuridão, eles remendaram uma enorme rede de canos e esgotos, de vapor e engrenagens, de passagens escondidas e escadarias secretas.

Sobrevoando acima do mundo estão os misteriosos Icarianos em seus dirigíveis, seduzindo as pessoas para as nuvens com promessas de êxtase eterno.

Quatro sociedades distintas, cada uma delas aguardando você para reescrever a história. O que você estará disposto a sacrificar para construir uma melhor distopia?

DICAS PARA ENSINAR/APRENDER EUPHORIA

Foque em 1 área de facção no tabuleiro quando estiver ensinando/aprendendo Euphoria para reduzir a quantidade de informação inicial.

Tema Básico: Você é um gerente de baixo nível em uma distopia e você está tentando usar seus operários para assumir o controle. Operários são dados e o número em suas faces representa seus conhecimentos. Por ser uma distopia, você quer que seus operários sejam estúpidos e felizes.

Condição de Vitória: Coloque todos os seus 10 marcadores de autoridade no tabuleiro ou em suas cartas para vencer.

Opções no Turno: Você pode tanto posicionar 1 operário (mais de 1 caso tenha tirado números iguais – isso é contado como turnos seguidos) ou recuperar 1 ou mais operários do tabuleiro. Quando você posiciona um operário, você deve imediatamente pagar os custos e receber o benefício da ação.

Iconologia Global: Custos estão representados em quadrados cinza e benefícios, em círculos brancos.

Tipos de Espaço de Ação: **Uso Coletivo** - os grandes retângulos nas áreas de mercadoria. **Uso Temporário** - os quadrados cinza pontilhados com uma seta à direita encontrados nos túneis, estruturas construídas e mercados de artefato. **Uso Único** - os quadrados cinza sólidos encontrados nos locais de construção de estruturas.

Primeiro Turno: Use o seu primeiro turno para posicionar 1 operário em uma área de mercadoria e receber o benefício correspondente.

Objetivos dos Seus Primeiros Turnos: Foque suas ações no seu recruta ativo e em sua facção nos primeiros turnos. Isso lhe dará um objetivo de curto prazo enquanto você pega o jeito do jogo.

PLAYTESTERS

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 Servon
Dan Midberry
Tom Knapp
Brian Gollum
Lois Lee
Erik Troby
Paul Shone
Edward Chow
Cyrus Chan
Janice Wong
Stephen Ng
Kell Brigant
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
Jayson 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
Carlos Gutierrez
Eduardo Torra
Laura Loscos
Nicholas Eden
Siddhant "Sid" Mohalanoshish
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

Tradução e Revisão de Texto por: Yure Moraes & João Barcelos

Revisão Final por: Lucas Andrade

STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com



FIRE ON BOARD
JOGOS

www.fireonboardjogos.com.br