

EUPHORIA

DIE PERFEKTE DYSTOPISCHE GESELLSCHAFT ERSCHAFFEN

von Jamey Stegmaier & Alan Stone

EIN SPIEL FÜR 2-6 SPIELER AB 12 JAHREN

Du warst jung, als du die Wahrheit über die Welt erfahren hast. Deine Gesellschaft hast du stets als eine Utopie angesehen – der Begriff „Dystopie“ befand sich weder in deinem Wortschatz noch in deinem Wörterbuch. Als du die Wahrheit in Erfahrung gebracht hast, hattest du die Wahl – entweder zu verschwinden oder sich in dieser Welt einen Namen zu machen.

Du hast entschieden, zu bleiben.

Dies war vor einigen Jahren. Nun fragst du dich, ob du die richtige Entscheidung getroffen hast. Du bist jedoch zu weit fortgeschritten, um zurückzuschauen. Inzwischen bist du kurz davor, etwas „Großes“ zu schaffen und den Unterdrückern die Kontrolle zu entreißen. Du hast zwei Arbeiter angeheuert und du kannst auf weitere zugreifen. Dank deiner Loyalität zu verschiedenen Fraktionen konntest du Experten rekrutieren, die dir bei deinem Masterplan helfen. Du bist bereit, den nächsten Schritt auszuführen.

Was bist du bereit in der Gegenwart aufzugeben, um die Zukunft besser als die Vergangenheit zu machen?

SPIELZIEL

In **Euphoria** stellen Spezialwürfel Arbeiter dar. Die „Augenzahl“ eines Würfels bestimmt das Wissen des Arbeiters, das während des gesamten Spiels mit dem Wissen der Arbeiter der Mitspieler verglichen wird. Je tiefer ein Spieler seine Arbeiter in die Stadt hineinschickt und je mehr Arbeiter er anwirbt, je mehr wird er über die merkwürdige Gesellschaft in Erfahrung bringen. Erfahren die Arbeiter jedoch zu viel, werden sie dem Spieler vielleicht abtrünnig.

Jeder Spieler hat zudem ein Paar Elite-Rekruten zur Verfügung: Einer hat dem Spieler Treue gelobt, der andere muss noch überzeugt werden. Ein Spieler kann diesen bisher zurückhaltenden Rekruten begeistern und verwenden, indem er im Spiel bestimmte Meilensteine erreicht... oder, indem andere Spieler diese Meilensteine unwissentlich für ihn erreichen.

Der Weg eines Spielers zum Erfolg ist mit dem Schweiß der Arbeiter erschaffen, der Festigkeit der Gefolgschaften und den gegrabenen Tunneln, über die ein Spieler andere Teile der Welt infiltriert. Das Ziel ist aber Landnahme in Form von Gebietskontrolle. Ein Spieler erreicht diese, indem er Märkte errichtet, die harsche Einschränkungen der persönlichen Freiheit der anderen Spieler bedeuten, das Spiel verändern und so neue Wege zum Erfolg öffnen. Das Sammeln von Artefakten aus der alten Welt kann ebenfalls lukrativ sein. Diese Artefakte sind sehr selten in der auf Zweckmäßigkeit ausgerichteten Gesellschaft. Die dystopische Elite begehrt diese Artefakte – besonders passende Paare – und ist bereit, einem Spieler im Tausch Land zu überlassen.

Euphoria endet, wenn ein Spieler alle 10 seiner Autoritäts-Steine platziert hat. Dieser Spieler ist der Gewinner.

INHALT

KARTEN

- 48 Rekrutenkarten
- 36 Artefaktkarten (6 Sätze zu je 6 Karten)
- 6 Karten ethisches Dilemma/Spielhilfen

SPIELBRETT

- 1 großes Spielbrett

WÜRFEL

- 24 Spezialwürfel
(je 4 „Arbeiter“ in grün, blau, rot, weiß, schwarz, lila)

HOLZMATERIAL

- 6 Stimmungs-Steine (Herzform)
- 6 Wissens-Steine (Kopfform)
- 27 Ressourcen-Spielsteine in 3 Farben
(je 9 in braun, grau, goldfarben)
- 48 Waren-Spielsteine
(je 12 in gelb, blau, orange, grün)
- 4 Fortschritts-Spielsteine (rosa)
- 3 Bergarbeiter (rosa)
- 60 Autoritäts-Steine in 6 Farben
(je 10 in grün, blau, rot, weiß, schwarz, lila)

MATERIAL AUS PAPPE

- 16 Marker gesperrtes Gebiet
- 18 quadratische Marktplättchen
- 6 Multiplizierungs-Tableaus
- 8 runde Loyalitäts-Bonus-Marker
- 3 Marker Aktionsfeld gesperrt

1 REGELHEFT

1 SPIELHILFE

SYMBOLE & SPIELSTEINE

WAREN



RESSOURCEN



GEFOLGSCHAFTSPUNKTE



VERSCHIEDENES



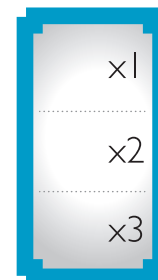
Hinweis: Die Anzahl der Ressourcen, Waren, Arbeiter und Artefakte, die ein Spieler hat, ist stets „offen“ und allen Spielern bekannt, kann also nicht geheim gehalten werden. Lediglich die Informationen auf den Artefaktkarten werden geheim gehalten. Auch das Wissen aller Arbeiter ist allen Spielern bekannt.

REKRUTENKARTEN: Ein Spieler mischt die Rekrutenkarten und teilt pro Spieler vier aus. Nun wählt jeder Spieler zwei und wirft die anderen beiden verdeckt ab (diese Karten werden nicht ins Rekrutendeck zurückgemischt). Die Spieler legen eine der gewählten Karten offen vor sich ab – dies sind die aktiven Rekruten der Spieler (sie werden gleichzeitig aufgedeckt). Die andere Karte wird verdeckt als verborgener Rekrut neben dem Spielbrett abgelegt. Die übrigen Rekrutenkarten bilden verdeckt das Rekrutendeck.

Was bedeutet dies: Jeder Spieler wird Gelegenheit haben, den verborgenen Rekruten im Spiel zu aktivieren. Bis zu diesem Zeitpunkt darf er aber nur auf die besondere Fähigkeit des aktiven Rekruten zurückgreifen. Ein Spieler kann nur von den Gefolgschafts-Boni profitieren (siehe den Abschnitt, der die Gefolgschaftsleiste beschreibt), die sich auf die Gefolgschaft des aktiven Rekruten beziehen. Deshalb sollte der anfangs gewählte aktive Rekrut dem Spieler in der Frühphase des Spiels helfen.

MULTIPLIZIERUNGS-TABLEAUS:

Jeder Spieler erhält ein Multiplizierungs-Tableau. Es dient dazu, Ressourcen und Waren aufzuführen, wenn nicht mehr genügend Steine verfügbar sind.



Anmerkungen zum Spielbrett:

Das Spielbrett ist in vier unterschiedliche Bereiche geteilt, die jeweils von einer bestimmten Fraktion kontrolliert werden. Die Euphorianer befinden sich in der Stadt links auf dem Brett. Außerhalb der Stadtmauern zur Rechten stehen die Hütten und Höfe der Wasteländer. Die Subterraneaner sind unter der Erde, die Icariten mit ihren Zeppelinen in den Wolken. Im Spiel sind diese Gebiete durch Graphiken und farbige Grenzlinien voneinander unterschieden.



ARTEFAKTKARTEN: Ein Spieler mischt die Artefaktkarten und legt sie verdeckt als Deck neben dem Spielbrett ab. Sollte sich während des Spiels keine Karte mehr im Artefaktkartendeck befinden, werden alle abgeworfenen Karten gemischt und bilden das neue Deck.

AUFBAU

MARKER GESPERRTES GEBIET: Diese Marker werden gemäß der Spielerzahl vor Spielbeginn auf die Gebietssterne platziert. Pro Mitspieler bleibt ein Gebiet jedes Sterns frei. In einer 4-Personen-Partie würden also pro Gebiet zwei *Marker gesperrtes Gebiet* platziert.

KARTEN ETHISCHES DILEMMA: Ein Spieler mischt die sechs Karten ethisches Dilemma und teilt pro Spieler eine aus. Ein Spieler darf auf seine eigene Karte schauen und legt sie verdeckt (mit der Seite Spielhilfe) vor sich ab.

STIMMUNGS- UND WISSENS-STEINE: Jeder Spieler platziert seinen herzförmigen Stimmungs-Stein ganz links auf der Stimmungsleiste und seinen kopfförmigen Wissen-Stein auf dem Feld + auf der Wissensleiste.

RESSOURCEN UND WAREN: Die Spieler legen die unterschiedlichen Waren (Energie, Nahrung, Wasser und Seligkeit) neben die entsprechenden Gebiete, die Waren erzeugen (Generator, Farm, Wasserleiter, Wolken-Mine). Außerdem werden die unterschiedlichen Ressourcen-Spielsteine (Gold, Lehm, Stein) neben die entsprechenden Tunnel in Euphoria, Wasteland und Subterra platziert.

ARBEITER (WÜRFEL): Jeder Spieler beginnt das Spiel mit zwei Arbeitern in seiner Spielerfarbe. Alle anderen Würfel bilden neben dem Spielbrett den Reservevorrat der zu rekrutierenden Arbeiter.

MARKER AKTIONSFELD GESPERRT: Einer dieser Marker wird auf das Feld „Ende“ jeden Tunnels gelegt.

AUFBAU DER KONSTRUKTIONSFELDER:

Ein Spieler mischt die Marktplättchen und platziert verdeckt sechs auf den Konstruktionsfeldern des Spielbretts (siehe die Abbildung). Icarus (die Zeppeline oben) hat keine vorgefertigten Märkte und erhält deshalb auch keine Marktplättchen. Die übrigen Marktplättchen werden unbesehen zurück in die Schachtel gelegt und nicht im Spiel verwendet.

FORTSCHRITTS-STEINE UND BERGARBEITER: Die Fortschritts-Steine werden auf den Feldern „Start“ ganz links auf der Gefolgschaftsleiste (rechts unten auf dem Spielbrett) platziert; die drei Bergarbeiter einzeln auf den Feldern „Start“ der drei Tunnel.

AUTORITÄTS-STEINE: Jeder Spieler legt die 10 Autoritäts-Steine seiner Farbe in der Nähe seiner Spielhilfe ab.

SPIELBEGINN: Jeder Spieler würfelt seine beiden Arbeiter-Würfel, um den Startspieler zu bestimmen. Der höchste Wurf beginnt – bei einem Unentschieden beginnt der ältere Spieler. Die Startspielerposition hat bei *Euphoria* nur sehr wenig Bedeutung. Die Spieler lassen ihre Würfel liegen – die Augenzahlen repräsentieren das Wissen der Arbeiter zu Spielbeginn.

SPIELABLAUF - ÜBERSICHT







Jeder Spielzug besteht aus genau einer der beiden Möglichkeiten – entweder 1 oder 2. Ein Spieler darf weder beide Möglichkeiten ausführen noch passen. *


1 DER SPIELER PLATZIERE EINEN VERFÜGBAREN ARBEITER AUF DEM SPIELBRETT: Er darf genau einen verfügbaren Arbeiter platzieren (der Ablauf wird im folgenden Abschnitt erläutert). Ein verfügbarer Arbeiter ist ein Arbeiter unter der Kontrolle des Spielers, der sich gerade nicht auf dem Brett befindet. Wenn der Spieler einen Arbeiter platziert, bekommt er sofort die Vorteile der Aktion.

Ausnahme: Hat ein Spieler verfügbare Arbeiter mit demselben Wissen (zwei, drei oder vier) **zu Beginn** seines Spielzugs, darf er all diese Arbeiter im selben Zug platzieren. Wenn er dies macht, hat er mehrere Aktionen im selben Zug - nacheinander. Wenn also ein Arbeiter mitten im Zug verfügbar wird (durch das Rekrutieren eines neuen Arbeiters, das Verdrängen eines eigenen Arbeiters oder die Konstruktion eines neuen Marktes), kann dieser Arbeiter erst im folgenden Zug verwendet werden.

Ein Spieler darf einmal im Spiel in seinem Zug seine Karte **ethisches Dilemma aufdecken und ausführen, siehe Seite 11.*

2 EINIGE/ALLE ARBEITER ZURÜCKNEHMEN: Anstatt einen Arbeiter zu platzieren, kann ein Spieler seinen Zug dazu nutzen, eine beliebige Anzahl von eigenen Arbeitern vom Brett zu entfernen. Dabei werden die Kosten für das Zurücknehmen gemäß der eigenen Vorliebe auf der Tabelle „Beliebige/alle Arbeiter zurücknehmen“ rechts unten auf dem Spielbrett bezahlt. Für alle zurückgenommenen Arbeiter wird sofort gewürfelt.

DER SPIELER ERHÄLT 2 STIMMUNG: Bezahle entweder  oder , um beliebige/alle Arbeiter zurückzunehmen und erhalte  . Die Kosten ändern sich nicht mit der Anzahl der Arbeiter – wenn der Spieler einen Arbeiter zurücknimmt, betragen sie z.B. . Wenn er vier Arbeiter zurücknimmt, sind die Kosten weiterhin .

DER SPIELER VERLIERT 1 STIMMUNG: Der Spieler bezahlt nichts, nimmt seine Arbeiter kostenlos zurück und verliert . Ein Spieler darf dies machen, selbst wenn seine Stimmung 1 ist.

Hinweis: Die Kosten für das Zurücknehmen befinden sich in den grau unterlegten Quadraten, die Vorteile in den weißen Kreisen. Diese Quadrate und Kreise finden sich an diversen Stellen auf dem Spielbrett, um Kosten und Vorteile anzuzeigen.



DAS PLATZIEREN DER ARBEITER




Obwohl es viele unterschiedliche Plätze auf dem Spielbrett gibt, enthält es lediglich drei verschiedene Arten von Aktionsfeldern. Ein Spieler kann sie rasch als hellgraue Quadrate/Rechtecke mit abgerundeten Ecken ausmachen.



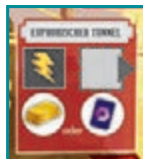
VORÜBERGEHENDE NUTZUNG: Dies ist ein hellgraues Quadrat mit einer gestrichelten Linie und einem Pfeil an der rechten Seite. Ein Spieler darf einen seiner Arbeiter auf ein solches Aktionsfeld stellen, selbst wenn sich dort bereits ein anderer Arbeiter befindet.

Wenn ein Spieler einen seiner Arbeiter auf ein besetztes Aktionsfeld „vorübergehende Nutzung“ platziert, **verdrängt** er den Arbeiter dort (dieser wandert zurück zu seinem Besitzer). Dies ist kostenlos. Ein Spieler darf einen eigenen Arbeiter verdrängen. Verdrängte Arbeiter werden sofort gewürfelt.

Einige dieser Aktionsfelder weisen mit ihnen verbundene Kosten auf. Diese Kosten befinden sich jeweils direkt links vom Aktionsfeld in einem grauen Quadrat. Die Vorteile des Aktionsfelds sind unterhalb des Aktionsfelds im weißen Kreis aufgeführt. Wird ein Arbeiter vom Brett verdrängt, wird er sofort gewürfelt und zu den verfügbaren Arbeitern gefügt. Dabei muss sofort geprüft werden, ob der Spieler sein Wissenslimit überschritten hat, siehe Seite 5. Der Arbeiter verbleibt auf dem Aktionsfeld, bis er verdrängt oder zurückgenommen wurde.

Beispiel: Auf diesem Aktionsfeld mit vorübergehender Nutzung belaufen sich die Kosten auf . Der Spieler erhält  oder zieht eine , wenn er hier einen Arbeiter platziert.

Ein Teil der Aktionsfelder „vorübergehende Nutzung“ sind **exklusive Aktionsfelder**. Sie befinden sich am Ende der Tunnel und sind erst verfügbar, wenn die Tunnel vollendet sind, siehe Seite 8.



MEHRFACHE NUTZUNG:

Dies ist ein großes, hellgraues Rechteck. Eine beliebige Anzahl von Arbeitern darf auf ein Aktionsfeld „mehrfache Nutzung“ gestellt werden.

(Eine vollständige Beschreibung, wie ein Spieler Warenfelder wie den Wasserleiter nutzt, findet sich auf Seite 6.)



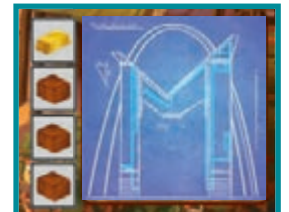
Beispiel



EINMALIGE NUTZUNG:

Dies ist ein hellgraues Quadrat mit durchgezogenem Rahmen und ohne Pfeil. Die Ressourcen-Kosten befinden sich innerhalb des Quadrats. Um dort einen Arbeiter zu platzieren, müssen die Kosten bezahlt werden. Ein Arbeiter kann nicht von Aktionsfeldern „einmalige Nutzung“ verdrängt werden.

(Eine vollständige Beschreibung, wie ein Spieler Konstruktionsfelder nutzt, findet sich auf Seite 8.)



Beispiel

ABLAUF: Wenn ein Spieler einen Arbeiter irgendwo auf dem Spielbrett platziert, platziert er erst den Arbeiter (ggf., wenn nötig, einen Arbeiter verdrängend), bezahlt dann die Kosten und erhält schließlich die Vorteile.

SPIELBUNDENABLAUF

Hat ein Spieler seinen Spielzug beendet, führt der Spieler zu seiner Linken seinen Zug aus. So geht es stets im Uhrzeigersinn weiter. Die Spielreihenfolge ändert sich im weiteren Verlauf nicht mehr. Nach wenigen Runden ist die ursprüngliche Startspielerposition vollkommen irrelevant. Nun bewegt sich der Spielverlauf in unterschiedlichsten Bahnen – die Spieler fügen Arbeiter hinzu, nehmen sie zu unterschiedlichen Zeiten zurück und sind manchmal, dank des Würfelglücks in der Lage, mehrere Arbeiter im selben Zug zu platzieren.

DIE STIMMUNGS- UND WISSENS-LEISTEN

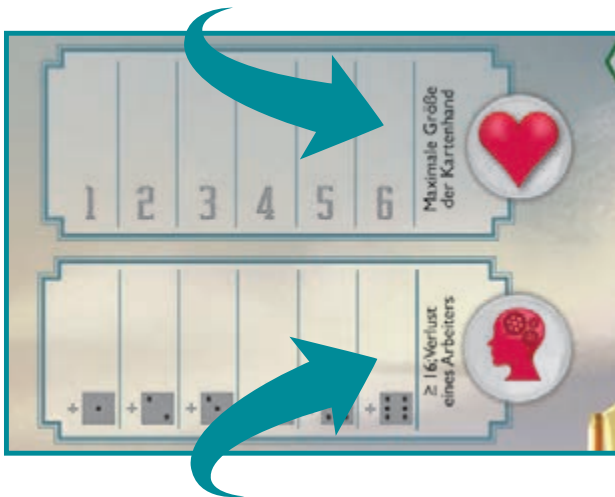
STIMMUNGSLEISTE

Die Stimmung der Arbeiter wird auf der Stimmungsleiste links oben auf dem Brett angezeigt. Die Stimmung eines Spielers bestimmt die maximale Größe seiner Kartenhand (Artefaktkarten). Wenn ein Spieler Stimmung erhöht (seine Stimmung steigt), erhöht sich die Anzahl der Karten, die er auf der Hand halten darf. Sinkt die Stimmung eines Spielers, sinkt auch die Anzahl der Karten, die er auf der Hand halten darf. Wenn

ein Spieler also eine Artefaktkarte zieht oder eine Anpassung auf der Stimmungsleiste seine Hand auf mehr als seine maximal erlaubte Kartenanzahl erhöht, muss er eine Karte wählen, die er abwirft. Es wird erst eine Karte gezogen, dann abgeworfen.

Hinweis: Befindet sich ein Spieler ganz rechts auf der Stimmungsleiste, darf er weiterhin Arbeiter auf Aktionsfeldern platzieren, die normalerweise die

Stimmung erhöhen würden. Dieselbe Regel gilt für das Feld ganz links auf der Leiste, wenn Arbeiter zurückgenommen werden. Der Spieler darf Arbeiter kostenlos zurücknehmen, wenn seine Stimmung „1“ ist. Wenn aber eine Rekrutenkarte dem Spieler die Gelegenheit bietet, Stimmung im Austausch für einen Vorteil zu verlieren, muss er genügend Stimmung haben, um den Austausch vornehmen zu können.



WISSENSLEISTE

Das Wissen der Arbeiter wird auf der Wissensleiste links oben auf dem Spielbrett festgehalten. Wissen zeigt, zu welchem Grad die Arbeiter ihre Welt wahrnehmen. Ist ihr kollektives Wissen zu groß, werden sie aus der Dystopie fliehen.

Wenn ein Spieler Arbeiter vom Spielbrett zurücknimmt, werden sie sofort gewürfelt, um das kollektive Wissen zu ermitteln. Wenn die Summe des Wissens aller verfügbaren Arbeiter (nicht nur der gerade gewürfelten) plus die gegenwärtige Stufe auf der Wissensleiste mindestens 16 ist, verliert der Spieler sofort den verfügbaren Arbeiter mit dem höchsten Wissen (gibt es zwei oder mehr Arbeiter; die das höchste Wissen haben, verliert er nur einen). Dieser Arbeiter wandert zum Vorrat der zu rekrutierenden Arbeiter. Ein Spieler kann maximal

einen Arbeiter pro Zug auf diese Weise verlieren.

Hinweis 1: Lediglich verfügbare Arbeiter zählen zur Summe des Wissens. Bereits auf dem Spielbrett befindliche Arbeiter zählen nicht hinzu. Ein Spieler überprüft sein kollektives Wissen nur, wenn er mindestens einen Arbeiter gewürfelt hat.

Hinweis 2: Befindet sich ein Spieler ganz rechts auf der Wissensleiste, darf er weiterhin Arbeiter auf Aktionsfeldern platzieren, die normalerweise sein Wissen erhöhen würden. „Dieselbe“ Regel trifft auch für das Feld ganz links zu. Wenn aber eine Rekrutenkarte dem Spieler die Wahl lässt, Wissen im Tausch gegen einen Vorteil zu erhalten, muss er über genügend Wissen verfügen, um den Tausch vorzunehmen.

WISSENS-PRÜFUNGEN

Immer wenn ein Spieler aus irgendeinem Grund Würfel vom Spielbrett zurücknimmt, wird dieser Würfel gewürfelt und eine Wissens-Prüfung vorgenommen. Dies sind die Situationen, in denen einer oder mehr Würfel gewürfelt werden:

- Es werden Würfel vom Brett zurückgenommen (nur die zurückgenommenen Würfel werden gewürfelt).
- Es wird ein neuer Arbeiter hinzugefügt (nur der neue Arbeiter wird gewürfelt).
- Ein eigener Arbeiter wird von einem anderen Arbeiter vom Brett verdrängt (nur die verdrängten Arbeiter werden gewürfelt).
- Alle Würfel, die sich bei Vervollständigung eines Markts auf dem Konstruktionsfeld befinden (nur diese Würfel werden gewürfelt).

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert drei Arbeiter. Einer von ihnen ist ein verfügbarer Arbeiter neben dem Spielbrett mit einem Wissen von 5, die beiden anderen befinden sich auf dem Brett. Der Spieler entscheidet sich dazu, in seinem Zug beide Arbeiter vom Brett zu nehmen und würfelt. Einer hat nun ein Wissen von 3, der andere von 5. Das kollektive Wissen der drei Arbeiter ist somit 13. Dazu kommt die Stufe der Wissensleiste, eine +3. Die Summe des Wissens ist also 16. Die Arbeiter des Spielers stellen fest, dass sie sich in einer Dystopie befinden – einer der Arbeiter mit Wissen 5 wird entfernt.

UNTERSCHIEDLICHE ORTE AUF DEM SPIELBRETT

Das Spielbrett enthält verschiedene Orte, auf denen Arbeiter platziert werden können. Es folgt eine Übersicht.



ARBEITER-AKTIVIERUNGS-BECKEN

Jeder Spieler beginnt mit zwei Arbeitern. Während des Spiels kann die Anzahl der Arbeiter auf vier erhöht werden. Ein Arbeiter wird hinzugefügt, wenn ihn der Spieler auf einen Abschnitt des Arbeiter-Aktivierungs-Beckens stellt. Die beiden Möglichkeiten sind dabei:

3 ENERGIE BEZAHLEN: Erhalte und verliere . Dies geschieht dank des Schocks, den ein Arbeiter bekommt, wenn er aktiviert wird.

3 WASSER BEZAHLEN: Erhalte und . Dies geschieht dank der Druckwelle des Frischwassers, der ein Arbeiter ausgesetzt ist, wenn er aktiviert wird.

Nachdem der Spieler den Preis bezahlt und Stimmung oder Wissen angepasst hat, wird der neue Arbeiter sofort gewürfelt und zu den verfügbaren Arbeitern gestellt.

Hinweis 1: Ein Spieler darf einen Arbeiter im Arbeiter-Aktivierungs-Becken platzieren, um die Stimmung zu erhöhen oder das Wissen zu verringern, selbst wenn er bereits das Maximum von vier Arbeitern hat.

Hinweis 2: Das Arbeiter-Aktivierungs-Becken befindet sich nicht in Subterra.



WARENBEBEICHE

Hier werden Waren gesammelt: (Generator), (Wasserleiter), (Farm), (Wolken-Mine). Jede Ware funktioniert auf identische Art und Weise. Die Anzahl der Waren, die ein Spieler sammelt, wenn er einen Arbeiter in einem dieser Bereiche platziert, wird durch die Summe des Wissens aller Arbeiter aller Spieler in diesem Bereich (nach Platzierung des neuen Arbeiters) bestimmt. Wie immer in *Euphoria*, bekommt der Spieler den Vorteil der Aktion nur zu dem Zeitpunkt, wenn er seinen Arbeiter platziert (nicht in späteren Zügen, wenn der Arbeiter auf dem Aktionsfeld bleibt).

DIE WISSENS-SUMME LIEGT ZWISCHEN 1 UND 4: Der Spieler erhält 1 Ware und rückt auf der Gefolgschaftsleiste um 1 Stufe vor.

DIE WISSENS-SUMME LIEGT ZWISCHEN 5 UND 8: Der Spieler erhält 1 Ware und verliert .

DIE WISSENSSUMME IST MINDESTENS 9: Der Spieler erhält 2 Waren und .

Beispiel: Es befindet sich ein Arbeiter mit Wissen 4 auf dem Generator. Ein Spieler platziert dort einen Arbeiter mit Wissen 2 und bringt die Wissenssumme so auf 6. Deshalb, siehe oben, erhält er und verliert auf der Wissensleiste. Wenn der folgende Spieler einen Arbeiter mit Wissen 5 platziert, steigt sie auf insgesamt 11 an. So erhält er und .

Hinweis 1: Sollten die Spieler jemals im Spiel nicht mehr über genügend Ressourcen und Waren verfügen, sollten sie die Multiplizierungs-Tableaus heranziehen.

Hinweis 2: Ein Spieler darf einen Arbeiter auf der 9+-Stufe eines Warenbereichs platzieren, um die 2 Waren und das zu bekommen, selbst wenn er auf der Wissensleiste bereits bei steht. Ebenso darf ein Spieler, wenn er sich auf der -Stufe befindet, einen Arbeiter auf die 5-8 Stufe stellen.

Hinweis 3: Das Vorrücken auf der Gefolgschaftsleiste auf der 1-4-Stufe ist nicht optional. Es kann vorkommen, dass ein Spieler nicht vorrücken möchte, da er auf diese Weise einem Mitspieler hilft – er hat aber keine Wahl.

HANDELN: Ein Spieler darf während seines Zugs mit anderen Spielern handeln. Ein Handel ist ein sofortiger Tausch von Ressourcen, Waren und/oder Artefaktkarten. Ein Spieler muss einem Mitspieler die ausgehandelten Dinge geben und darf beliebig viele Informationen vor dem Tausch machen. Die Anzahl der Ressourcen, Waren und Artefaktkarten im Besitz eines Spielers ist bekannt; die Art der Artefaktkarte und Informationen auf verborgenen Rekruten- und Karten ethisches Dilemma müssen nicht mitgeteilt werden.

GEFOLGSCHAFTSLEISTE

Auf der Gefolgschaftsleiste werden keine Arbeiter platziert. Sie dient dazu, die Stärke der einzelnen Fraktionen festzuhalten. Wenn ein Spieler einen Gefolgschaftspunkt erhält, rückt er den Fortschritts-Stein der Gefolgschaft um eine Stufe in der entsprechenden Reihe voran (nach rechts). Nur Spieler, die aktive Rekruten dieser Gefolgschaft besitzen, erhalten die Boni der Gefolgschaftsleiste.



EBENE 1: Wird diese Ebene erreicht, erhält der Spieler eine zusätzliche Ressource, wenn er den entsprechenden Warenbereich besucht. Manchmal wird ein Spieler einen Arbeiter auf einem Warenbereich platzieren, um eine Ware und einen Gefolgschaftspunkt zu erhalten – dieser Gefolgschaftspunkt lässt ihn auf der Leiste vorrücken, so dass der +1-Warenbonus aktiviert wird. Der Spieler erhält diesen Bonus erst, wenn er beim nächsten Mal einen Arbeiter auf diesem Warenbereich platziert. Damit die Spieler sich daran erinnern, diesen Bonus von nun an zu nehmen, sollten sie den Gefolgschafts-Bonus-Marker nehmen und ihn auf dem entsprechenden Warenbereich des Bretts ablegen.

Hinweis: Gefolgschaftsleisten-Boni sind kumulativ – selbst wenn der Fortschritts-Marker die Ebenen 1 und 2 verlassen hat, bekommt der Spieler weiterhin die entsprechenden Boni.

EBENE 2: Wenn ein Spieler einen Arbeiter in einem Tunnel platziert, erhält er oder . Wenn die zweite Ebene erreicht wird, bringt das Platzieren eines Arbeiters im entsprechenden Tunnel nun und . Icarus besitzt keinen Tunnel – sein Bonus ist, dass der Spieler zieht, nachdem er im Icarus-Gebiet platziert hat. Die Spieler verwenden Gefolgschafts-Bonus-Marker, um diese Boni in Erinnerung zu behalten.

EBENE 3: Nachdem eine Gefolgschaft die dritte Ebene erreicht hat, müssen die Spieler, die einen verborgenen Rekruten dieser Gefolgschaft haben, ihn aufdecken/aktivieren. Sie haben von nun an Zugang zu seinen besonderen Fähigkeiten. Außerdem haben sie Zugang zu allen Boni des Rekruten auf der Gefolgschaftsleiste. Wenn beide aktive Rekruten eines Spielers dieselbe Gefolgschaft

teilen, bekommt er **nicht** die Boni von der Gefolgschaftsleiste doppelt (Stufe 2-7).

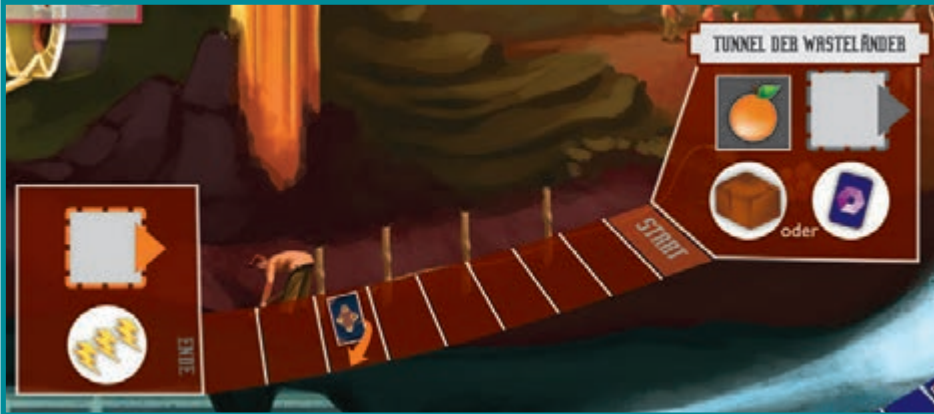
EBENE 4: Wenn ein Gefolgschafts-Fortschritts-Marker die letzte Ebene einer Reihe erreicht, platziert jeder Spieler 1 Autoritäts-Stein auf jede aktive Rekrutenkarte, die dieser Gefolgschaft angehört. Ein Spieler kann weiterhin Arbeiter auf Aktionsfelder stellen, die dieser Gefolgschaft zugehörig sind, der Gefolgschafts-Fortschritts-Marker kann aber nicht weiter vorrücken.

Wenn ein Spieler sein ethisches Dilemma einsetzt (siehe Seite 11), um einen neuen Rekruten zu erhalten, ist dieser Rekrut sofort aktiviert, wenn die entsprechende Fraktion bereits die dritte Ebene der Gefolgschaftsleiste erreicht hat. Der Spieler platziert einen Autoritäts-Stein auf der Karte, wenn die vierte Ebene der Gefolgschaftsleiste erreicht wurde.



GEFOLGSCHAFT	1. EBENE-BONUS (ab Stufe 2)	2. EBENE-BONUS (ab Stufe 5)	3. EBENE-BONUS (ab Stufe 8)	4. EBENE-BONUS (Stufe 11)
Gefolgschaft	Wenn der Spieler einen Arbeiter auf dem Generator platziert, erhält er 1 zusätzliche .	Wenn der Spieler einen Arbeiter im euphorischen Tunnel platziert, erhält er 1 zusätzliches und (nicht oder).	Der Spieler aktiviert alle verborgenen euphorischen Rekruten.	Der Spieler platziert auf jedem seiner aktiven euphorischen Rekruten.
Subterra	Wenn der Spieler einen Arbeiter auf dem Wasserleiter platziert, erhält er 1 zusätzliches .	Wenn der Spieler einen Arbeiter im subterraneanen Tunnel platziert, erhält er 1 zusätzlichen und (nicht oder).	Der Spieler aktiviert alle verborgenen subterraneanen Rekruten.	Der Spieler platziert auf jedem seiner aktiven subterraneanen Rekruten.
Wasteland	Wenn der Spieler einen Arbeiter auf der Farm platziert, erhält er 1 zusätzliche .	Wenn der Spieler einen Arbeiter im Wasteländer-Tunnel platziert, erhält er 1 zusätzlichen und (nicht oder).	Der Spieler aktiviert alle verborgenen Rekruten der Wasteländer.	Der Spieler platziert auf jedem seiner aktiven Rekruten der Wasteländer.
Icarus	Wenn der Spieler einen Arbeiter auf der Wolken-Mine platziert, erhält er 1 zusätzliche .	Wenn der Spieler im Icarus-Gebiet platziert, zieht er eine .	Der Spieler aktiviert alle verborgenen Rekruten von Icarus.	Der Spieler platziert auf jedem seiner aktiven Rekruten von Icarus.

TUNNEL

Bis auf Icarus versuchen alle Fraktionen, sich per Tunnel in die anderen Gebiete der Welt zu graben, um Zugang zu den Waren der Feinde zu bekommen. Auf ihrem Wege sammeln sie dabei Ressourcen und graben Artefakte aus. Erreichen sie ihr Ziel und vollenden den Tunnel, können Spieler mit Rekruten der entsprechenden Fraktion einen besonderen Zugang zu den Waren des Feindes bekommen.



Note: Ein Spieler muss sich nicht am Tunnelbau beteiligen, um einen verborgenen Rekruten aufzudecken. Wenn ein Spieler einen verborgenen Wasteländer-Rekruten hat und andere Spieler den Wasteländer-Tunnel graben, kann er sie graben lassen und von den Vorteilen profitieren, wenn sie das entsprechende Feld erreicht haben.

TUNNEL-AKTION: Ein beliebiger Spieler – unabhängig von der Gefolgschaft – platziert einen Arbeiter auf einem Aktionsfeld **vorübergehende Nutzung** eines Tunnels und bezahlt die Kosten, die sich links vom Aktionsfeld befinden. Er erhält  oder zieht  wie unterhalb des Aktionsfelds angegeben. Um anzuzeigen, dass der Spieler den Tunnel vorangetrieben hat, bewegt er den Bergarbeiter ein Feld weiter auf der Leiste.

VERBORGENE REKRUTEN AUFDECKEN:

Wenn ein Bergarbeiter das sechste Feld des Tunnels erreicht hat, decken alle Spieler ihre verborgenen Rekruten auf, die der Fraktion des Tunnels entsprechen – unabhängig davon, welcher Spieler den Bergarbeiter bewegt hat. Die Spieler haben dann bis zum Ende des Spiels Zugang zu den Boni der neuen aktiven Rekruten.

EINEN TUNNEL VOLLENDEN:

Wenn ein Bergarbeiter das neunte Feld erreicht hat (das Ende des Tunnels), wird ein neues, exklusives Aktionsfeld nutzbar. Der Marker **Aktionsfeld gesperrt** wird entfernt. Ab sofort dürfen Spieler, die einen aktiven Rekruten der entsprechenden Gefolgschaft haben, Arbeiter auf dem exklusiven Aktionsfeld platzieren. Dieses Feld zählt nicht als Feld des Tunnels.

Hinweis: Wegen der Fülle der Ressourcen und Artefakte unter der Erde, können die Spieler das Tunnel-Aktionsfeld selbst dann noch nutzen, wenn der Tunnel vollendet wurde.

KONSTRUKTIONSFELDER

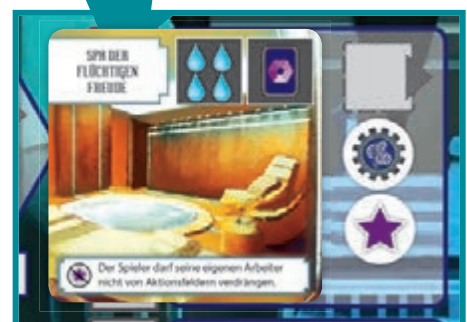
Um zur Konstruktion eines Markts beizutragen, platziert der Spieler einen Arbeiter auf einem unbesetzten Aktionsfeld **einmalige Nutzung** links vom „umgedrehten“ Markt. Er zahlt die Ressource, die im Aktionsfeld angegeben wird. Damit der Markt konstruiert werden kann, muss gleichzeitig eine bestimmte Anzahl von Aktionsfeldern einmalige Nutzung links vom zu konstruierenden Markt besetzt sein. Die Anzahl hängt von der Spielerzahl ab:

2-3 Spieler	beliebige 2 Felder
4 Spieler	beliebige 3 Felder
5-6 Spieler	alle 4 Felder

Hinweis: Wenn ein Spieler einer seiner Arbeiter von einem Konstruktionsfeld entfernt, bevor die Konstruktion vollendet wurde, muss ihn ein anderer Arbeiter ersetzen und die Ressource für das Aktionsfeld erneut bezahlen, um diesen Teil der Konstruktion zu vollenden.

VOLLENDUNG: Wenn die erforderliche Anzahl an Aktionsfeldern neben dem Markt besetzt ist, ist die Konstruktion des Marktes vollendet. Das Marktplättchen wird auf die Vorderseite gedreht und nach links verschoben, um das Aktionsfeld vorübergehende Nutzung freizulegen. Beim Verschieben des Marktplättchens werden die Arbeiter, die den Markt konstruiert haben, vom Brett geschoben. Sie wandern zurück zu ihren jeweiligen Besitzern, die sie sofort würfeln.

Jeder Spieler, der mit mindestens einem Arbeiter an der Konstruktion des Markts beteiligt war, platziert genau 1 Autoritäts-Stein auf dem Markt (unabhängig davon, wie viele Arbeiter sie bei der Konstruktion eingesetzt haben). Die Autoritäts-Steine wandern in die Mitte der Marktplättchens, auf die Illustration. Alle Spieler, die keinen Autoritäts-Stein auf einem konstruierten Markt haben, müssen den auf dem Markt aufgeführten Nachteil hinnehmen.



ARTEFAKT-MÄRKTE

Im Unterschied zu anderen Märkten sind Artefakt-Märkte bereits zu Spielbeginn „konstruiert“. Sie haben eine sechseckige Form, die mit der Illustration auf der Rückseite der Artefaktkarten korrespondiert. Jeder Artefakt-Markt erfordert die Bezahlung (das Abwerfen) von beliebigen drei Artefaktkarten (🎴). Die mit dem Markt verbundene Gefolgschaft rückt um eine Stufe vor; zudem darf der Spieler 1 Autoritäts-Stein (★) auf einen von zwei Plätzen stellen:

1. Das entsprechende sternförmige Gebiet (genau wie der Besuch eines konstruierten Markts).
2. Ein entsprechendes konstruiertes Marktplättchen, das bisher keinen Autoritäts-Stein des Spielers enthält. Wählt der Spieler diese Option, wird dies als Hilfe beim Konstruieren des Markts gewertet und der Nachteil des Marktplättchens ist nicht länger in Kraft.

Bonus: Anstatt 🎴 zu bezahlen, darf ein Spieler an Artefakt-Märkten ein Paar identischer Karten (z.B. 2 Bücher) abgeben.

Beispiel: Die Freie Presse der harten Realität (rechts) erfordert das Bezahlen von beliebigen 🎴. Dafür erhält der Spieler ★, den er auf ein verfügbares Feld im subterraneischen Gebiet (oder einen konstruierten Markt in diesem Gebiet, das keinen seiner Autoritäts-Steine enthält) platzieren darf plus einen subterraneischen Gefolgschaftspunkt.

Hinweis 1: Es existieren einige Marktplättchen, die eine Artefaktkarte als Teil ihrer Marktgebühr enthalten. Dies sind keine Artefakt-Märkte!

Hinweis 2: Der Spieler darf weiterhin Arbeiter auf Artefakt-Märkten platzieren, um auf der Gefolgschaftsleiste vorzurücken, selbst wenn keine Plätze für Autoritäts-Steine mehr vorhanden sind.



KONSTRUIERTE MÄRKTE

Sobald ein Markt konstruiert wurde, kann der Spieler verschiedene Güter gegen Parzellen von Land im Gebiet dieser Fraktion tauschen. Jeder Spieler darf einen Markt besuchen, nicht nur diejenigen, die ihn konstruiert haben.

MÄRKTE BESUCHEN: Um einen Markt zu besuchen, platziert der Spieler einen Arbeiter auf dem Aktionsfeld **vorübergehende Nutzung** (rechts oben auf dem Markt) und bezahlt die Kosten auf dem Marktplättchen. Deshalb beträgt der Preis des Besuchs des Markts beim Spa der flüchtigen Freude 💧💧💧 und 🎴. Anschließend platziert der Spieler ★ auf einem umbesetzten Feld des sternförmigen Gebiets in dem Bereich des Spielbretts und rückt in der entsprechenden Reihe der Gefolgschaftsleiste vor (in diesem Fall, in Subterra).

Wenn sich daher das besuchte Gebäude in Subterra befindet, hat ein Spieler nur Zugang zum sternförmigen Gebiet in Subterra. Befinden sich keine unbesetzten Felder mehr in diesem Gebiet, dürfen dort keine weiteren ★ platziert werden. Der Spieler kann aber weiterhin Arbeiter auf dem Markt platzieren und die Marktgebühr begleichen, um auf der Gefolgschaftsleiste vorzurücken.



PERSÖNLICHE FREIHEITEN: Alle, Spieler, die keinen ★ auf einem konstruierten Markt haben, unterliegen dem auf dem Marktplättchen aufgeführten Nachteil.

AKADEMIE DER VERPFLICHTENDEN GLEICHHEIT: Der Nachteil des Markts bezieht sich auf die einzigartige Fähigkeit auf der linken Seite von jeder Rekrutenkarte. Die Spieler bekommen immer noch die verbesserten Fähigkeiten der Gefolgschaftsleiste für die Fraktion(en) ihrer Rekruten.

LABOR DER SELEKTIVEN GENETIK: Dieser Nachteil besagt, dass der Spieler einen zweiten Arbeiter hinzufügen darf, wenn er nur einen Arbeiter hat. Es kann aber kein dritter oder vierter Arbeiter hinzugefügt werden.

Beispiel: Der Nachteil des Spa der flüchtigen Freude besagt, dass jeder Spieler, der hier keinen Autoritäts-Stein hat, nicht länger seine eigenen Arbeiter verdrängen darf.

Hinweis: Mehrere Märkte haben Nachteile, die dem Spieler beim Erwürfeln einer bestimmten Zahl den Verlust einer Ware oder Ressource einbringen. Der Spieler bekommt diesen Nachteil pro Würfel, dessen Augenzahl nach dem Würfeln dieser Zahl entspricht (d.h., das Würfeln von zwei 4ern würde den Verlust von zwei Ressourcen und/oder Waren bedeuten).

ICARUS

Die Icariter, heimtückische Händler, agieren etwas anders als die Euphorianer, Subterranner und Wasteländer. Ihre wichtigste Methode im Spiel voranzukommen, ist der Handel mit Ressourcen und Artefakten. Autoritäts-Steine dürfen nicht auf Märkte von Icarus platziert werden.



WIND-SALOON: Der Spieler bezahlt (oder 2 identische Artefaktkarten), um in der icaritischen Gefolgschaftsreihe um 1 Stufe vorzurücken und einen der eigenen Autoritäts-Steine auf dem sternförmigen Gebiet in Icarus zu platzieren.

NIMBUS-LOFT: Der Spieler bezahlt (eine beliebige Kombination), um in der icaritischen Gefolgschaftsreihe um 1 Stufe vorzurücken und einen der eigenen Autoritäts-Steine auf dem sternförmigen Gebiet in Icarus zu platzieren.

WIND-BAR: Der Spieler bezahlt 1 beliebige Ware, aber nicht Seligkeit, und , um in der icaritischen Gefolgschaftsreihe um 1 Stufe vorzurücken und zu ziehen.

HIMMELS-LOUNGE: Der Spieler bezahlt 1 beliebige Ware, aber nicht Seligkeit, und , um in der icaritischen Gefolgschaftsreihe um 1 Stufe vorzurücken und (in beliebiger Kombination) zu erhalten..

VERBORGENE ICARITISCHE REKRUTEN AKTIVIEREN: Da Icarus einen Strom an zahlenden Kunden anzieht, besteht keine Notwendigkeit, sich in die anderen Gebiete der Welt „zu graben“. Deshalb gibt es nur eine Möglichkeit, verborgene icaritische Rekruten zu aktivieren: Das Erreichen der 8.Stufe der icaritischen Reihe der Gefolgschaftsreihe.

EINIGE ANMERKUNGEN ZU REKRUTEN

Viele Rekruten ermöglichen einen Tausch (d.h., erhalte , um zu ziehen). Dies ist ein **exakter** Tausch; der Spieler kann nicht eine andere Menge Wissen gegen eine andere Anzahl Karten tauschen.

Einige Rekrutenkarten erlauben es dem Spieler, Arbeiter zu opfern. Diese Fähigkeit darf nicht eingesetzt werden, wenn der Spieler anschließend über keinen Arbeiter verfügen würde. Opfert ein Spieler einen Arbeiter, legt er ihn in den Reservevorrat zu den anderen Arbeitern neben das Brett. Sie können später erneut verwendet werden.

Einige Rekruten lassen das Wissen eines Arbeiters mit dem anderer Arbeiter in einem bestimmten Bereich des Spielbretts vergleichen. Wenn ein Arbeiter das „höchste“ oder „geringste“ Wissen haben muss, muss er dies alleine haben (d.h., beim Wissen nicht „gleichauf“ mit anderen Arbeitern sein).

Einige Rekruten verändern die Art und Weise, wie ein Spieler Artefaktkarten zieht (d.h., der Spieler zieht

, er wirft ab.) Ein Spieler darf diese unterschiedlichen Fähigkeiten nicht kombinieren – er muss eine auswählen.

Einige Rekruten geben einen Bonus, wenn ein Spieler einen Arbeiter dazu verwendet, einen anderen Arbeiter zu verdrängen. Passiert dies, geschieht das Verdrängen (und ein darin eingeschlossener Tausch) zuerst, dann alles andere, was mit dem Aktionsfeld verknüpft ist.

Einige Rekruten beziehen sich darauf, ob ein Spieler gerade hat. Dies bezieht sich nicht auf genau eine Ressource, sondern muss gelesen werden: „Hat ein Spieler gar keine Ressource, erhält er diesen Bonus.“



KARTEN ETHISCHES DILEMMA

Jeder Spieler beginnt **Euphoria** mit einer Karte ethisches Dilemma. Die Karte darf einmal pro Spiel im eigenem Spielzug ausgeführt werden. Ein Spieler darf Arbeiter weder platzieren noch verdrängen, wenn er im selben Zug seine Karte **ethisches Dilemma** ausgeführt hat.



Um ein ethisches Dilemma auszuführen, dreht der Spieler die Karte und wirft entweder genau die in der Mitte gezeigte Artefaktkarte ab oder 2 beliebige Artefaktkarten. Anschließend wählt er, ob er gegen das Establishment aufbegehrt oder zur Dystopie beiträgt.

Begehrt der Spieler gegen das Establishment auf (die linke Hälfte der Karte), darf der Spieler zwei Rekrutenkarten ziehen und wirft anschließend eine von ihnen ab. Die ausgewählte Karte wird verdeckt als verborgener Rekrut vor dem Spieler abgelegt. Wenn Rekruten dieser Fraktion bereits aktiviert wurden, wird der neue Rekrut sofort aktiviert. Wenn die letzte Ebene der Gefolgschaftsleiste für diesen Rekruten schon erreicht wurde, platziert der Spieler sofort einen ★ auf ihm.

Trägt der Spieler zur Dystopie bei (die rechte Seite der Karte), platziert er sofort ★ auf der Karte ethisches Dilemma (nicht auf dem Brett).

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle 10 eigenen Autoritäts-Steine platziert hat (★). Dieser Spieler ist der Gewinner und gewinnt die Kontrolle über die Dystopie. Es sind jedoch mehrere Gewinner bei **Euphoria** möglich, da mehrere Spieler ihren letzten ★ zur selben Zeit bei der Konstruktion eines Markts oder beim Erreichen der letzten Ebene der Gefolgschaftsleiste platziert haben könnten.

ES GIBT VERSCHIEDENE ORTE, AUF DENEN AUTORITÄTS-STEINE PLATZIERT WERDEN KÖNNEN:

- Auf einem konstruierten Markt (maximal einer; ein Autoritäts-Stein wird hier platziert, wenn zur Konstruktion des Markts beigetragen oder wenn ein Arbeiter auf dem entsprechenden Artefakt-Markt platziert wurde)
- Auf einem Gebiet (je nach Anzahl der Mitspieler zwischen zwei und sechs Autoritäts-Steinen; kein Limit für einen einzelnen Spieler, bis es keinen Platz in diesem Gebiet mehr gibt)
- Auf einer Rekrutenkarte (maximal einer pro Rekrut; ein Autoritäts-Stein wird hier platziert, wenn die Fraktion des Rekruten die letzte Ebene der Gefolgschaftsleiste erreicht hat)
- Auf einer ausgeführten Karte **ethisches Dilemma** (maximal einer).

TIEBREAKER:

1. Die höhere (bessere) Stimmung gewinnt.
2. Das niedrigere Wissen gewinnt.
3. Die meisten Märkte, die eigene Autoritäts-Steine enthalten.
4. Die meisten Gebiete, die mindestens einen eigenen Autoritäts-Stein enthalten.
5. Würfelwürfe aller aktiven Arbeiter (höchste Summe gewinnt), bis der Gleichstand durchbrochen wurde.

VARIANTEN FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER

REKRUTEN-DRAFT: Zu Beginn des Spiels werden Rekruten „gedraftet“ anstatt vier zu ziehen und zwei von ihnen zu behalten. Jeder Spieler bekommt vier Karten, wählt eine aus und gibt die anderen an den Nachbarn zur Linken weiter. Dies wird vier Mal getan. Anschließend wählt jeder Spieler seine zwei Rekruten und wirft die beiden anderen Karten verdeckt ab.

MARKT-DRAFT: Diese Variante wird sehr empfohlen, wenn die Spieler **Euphoria** bereits einige Male

gespielt haben. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zwei Märkte und legt die anderen beiseite. Jeder Spieler wählt einen Markt, den er im Spiel haben möchte und platziert ihn verdeckt auf dem Tisch. Nachdem alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, werden weitere Märkte zufällig von den beiseite gelegten gewählt, um die Gesamtzahl auf sechs zu bringen. Anschließend werden diese gemischt und auf dem Spielbrett verteilt.

STIMMUNGS- UND WISSENS-DRAFT: Beginnend mit dem ältesten Spieler und im Uhrzeigersinn fortführend, platziert jeder Spieler entweder seinen Stimmungs- oder seinen Wissens-Stein auf einem unbesetzten Feld auf der entsprechenden Leiste. Dies wird solange fortgeführt, bis alle Spielsteine platziert wurden.

VORGESCHICHTE

Die Welt, wie wir sie kennen, existiert nicht mehr. Ihr Platz wurde von der Stadt Euphoria eingenommen. Da sie glaubten, eine neue Weltordnung sei nötig, um eine weitere Apokalypse zu verhindern, errichteten die Euphorianer hohe Mauern um ihre goldene Stadt und propagierten über allem anderen das Ideal der intellektuellen Gleichheit. Persönliche Freiheiten gibt es nicht länger, vergangen ist auch das Wissen um die Vergangenheit. Nur die Zukunft zählt!

Die Euphorianer sind nicht alleine. Außerhalb der Stadt befinden sich diejenigen, die die Apokalypse direkt miterlebt haben. Sie haben die Erinnerungen und Narben, um dies zu beweisen! Die Wasteländer haben eine Gesellschaft von Historikern und Farmern inmitten der vergessenen Schrottplätze der Vergangenheit zusammengefügt.

Es gibt aber viel mehr als nur das, was sich auf dem Boden befindet. Tief unten liegt die versteckte Stadt Subterra, die von Bergarbeitern, Handwerkern und Revolutionären bevölkert wird. Da sie ihre Arbeiter im Dunkeln lassen, haben sie ein Netzwerk von Rohren und Abwasserkanälen, von Zahnradern, von Geheimgängen und Treppen zusammengesetzt.

Die geheimnisvollen Icariten kreuzen in ihren Zeppelinen durch die Lüfte und locken Bürger in die Wolken, indem sie ihnen immerwährende Seligkeit versprechen. Es gibt vier verschiedene Gesellschaften. Jede wartet darauf, dass du die Geschichte neu schreibst. Wozu bist du bereit, um die perfekte dystopische Gesellschaft zu erschaffen?

EINIGE TIPPS, UM EUPHORIA ZU ERLERNEN ODER ZU ERKLÄREN

Nur das Gebiet einer Fraktion sollte herangezogen werden, wenn **Euphoria** erklärt wird, um die Informationsmenge zu begrenzen.

THEMA: Du bist ein Manager auf niedriger Ebene in einer Dystopie. Du hoffst, mit Hilfe deiner Arbeiter die „Macht“ zu übernehmen. Arbeiter sind Würfel; die Augenzahl bestimmt ihr Wissen. Da es eine Dystopie ist, sollten die Arbeiter dumm und glücklich sein.

SIEGBEDINGUNG: Derjenige Spieler, der zuerst seine 10 Autoritäts-Steine auf dem Spielbrett oder seinen Spielkarten platziert hat, gewinnt.

MÖGLICHKEITEN IM ZUG: Ein Spieler platziert entweder einen Arbeiter (zwei, wenn er ein „Paar“ hat – dies zählt als zwei aufeinanderfolgende Züge) oder entfernt beliebige/alle Arbeiter vom Brett. Platziert ein Spieler einen Arbeiter, muss er sofort die Kosten bezahlen und erhält den Vorteil.

SYMBOLE: Kosten sind immer in grauen Quadraten, Vorteile in weißen Kreisen.

UNTERSCHIEDLICHE AKTIONSFELDER: Es gibt die großen Felder in den Warenbereichen (mehrfach zu nutzen), die gestrichelten Quadrate mit Pfeilen in den Tunneln und Märkten (vorübergehend zu nutzen) und die Felder mit durchgezogenem Rahmen in den Konstruktionsfeldern.

ERSTER ZUG: Es macht Sinn, zuerst einen Arbeiter in einem Warenbereich zu platzieren und den entsprechenden Vorteil zu nehmen.

ZIEL IN DEN ERSTEN ZÜGEN: Die Spieler sollten in den ersten Zügen ihr Augenmerk auf ihre aktive Rekrutenkarte legen. Dies ist ein gutes kurzfristiges Ziel in der Zeit, in der sie **Euphoria** noch erlernen.

UNSER BESONDERER DANK GEHT AN:

Adam Mitz
Katy Adams
Sean Lohmar
Greg Menneier
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
Jonathan Joy
Andrew Wren
Suzanne Wren
Karriss Jones
Elspeth Cloake
Seth Talley
R. Mark Moore
Josh Sylve

David Walter
Diann Baecker
Charles W. Phillips
Amberlee Batchelor
Bill Serwon
Dan Midberry
Tom Knapp
Brian Gollum
Lois Lee
Erik Troby
Paul Shone
Edward Chow
Cyrus Chan
Janice Wong
Stephen Ng
Kell Brigan
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 Darnath
Bryan Koch
Jaysan Koch
Rick Schreurs
Dave Warkentin & Tracy Piché
Brandon Rahhal

Matthew Hart
Christopher Stewart
Lita Fice
Erin Harrell
Amanda & Darren Hanson Gates
Jim Hernandez
Heath Wheeler
David Ross
Kelley Ross
Tyr Rostler
Matias Korman
Megan Hart
Paul Humann
Renee Nelson
Max Lehman
Elliot Lehman
Greg Levin
Paul Rosswurm
Evan Rosswurm
Josh Comeau
Elias Gannage

Mikhail Gannage
Marco Auer
Matias Krman
Carlos Gutierrez
Eduardo Torra
Laura Loscos
Nicholas Eden
Siddhant "Sid" Mohalanosbish
Sutanto Joji
Gita Lystia
Daniel Mulia
Jeffrey Susanto
Kris Ardianto
Marisa Prue
Ricky Bayu
Kai Hong Tsoi
Christi Miller
Necia Job-Miller
John Fraley
Sukrit Ranjan
Mark Yun

STONEMAIER GAMES

© 2013 Stonemaier Games, LLC. Euphoria is a trademark of Stonemaier Games, LLC. All rights reserved.

DEUTSCHE AUSGABE:

ÜBERSETZUNG: Uli Blennemann

GRAPHIK: Vladimir Kirist



ADC Blackfire Entertainment GmbH; Weidenweg 69, D-47059 Duisburg, www.blackfire.eu

Deutsche Ausgabe copyright 2014 ADC Blackfire Entertainment GmbH. In Lizenz von Morningplayers.