

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



EUPHORIA

CONSTRUISEZ UNE MEILLEURE DYSTOPIE

par Jamey Stegmaier & Alan Stone

PRENEZ LE CONTRÔLE D'UNE SOCIÉTÉ DYSTOPIQUE. FAITES PREUVE DE STRATÉGIE POUR VOUS CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS, RENFORCER VOS ALLÉGEANCES ET ÉTENDRE VOTRE EMPIRE.

2 À 6 JOUEURS

ÂGE 13 ANS ET PLUS

~60 MINUTES

Vous étiez encore jeune lorsque vous avez découvert la vérité sur votre monde. Vous étiez convaincu que votre société était une utopie – le mot « dystopie » ne faisant même pas partie de votre vocabulaire, ni même de votre dictionnaire ! En apprenant la vérité, vous avez dû faire un choix : fuir ou rester pour laisser votre empreinte sur ce monde.

Vous avez choisi de rester.

C'était il y a bien des années. Aujourd'hui encore, vous vous demandez si vous avez fait le bon choix. Mais il est désormais trop tard pour faire demi-tour. Vous êtes sur le point de frapper un grand coup, de ravir le pouvoir à vos oppresseurs ! Plusieurs ouvriers ont déjà rejoint votre cause et d'autres suivront. Grâce à vos relations et à la solidité de vos allégeances envers les diverses factions, vous avez recruté des experts qui pourront vous aider dans votre grand projet. Vous êtes prêt à passer à la prochaine étape.

Qu'êtes-vous prêt à sacrifier pour rendre le futur meilleur que le passé ?

BUT DU JEU

Euphoria est un jeu de placement d'ouvriers représentés par des dés. Le nombre donné par chaque dé représente leur lucidité individuelle. Elle sera comparée à celle des ouvriers des autres joueurs tout au long de la partie. Plus vous envoyez vos ouvriers à travers la ville, plus vous en recrutez et plus ils en apprennent sur leur société pervertie. S'ils en apprennent trop, ils seront certes plus efficaces, mais pourraient également désertir votre cause.

Vous disposez également de spécialistes d'exception : un qui vous a déjà prêté allégeance, et un hésite encore à rejoindre votre cause. Vous pouvez inspirer ce spécialiste et vaincre ses réticences en atteignant certains points clés dans le jeu... ou laisser les autres joueurs les atteindre pour vous.

Votre chemin vers la victoire dans cette société utilitariste se fera à la sueur de vos ouvriers et dépendra de la solidité de vos allégeances. Vous aurez la possibilité de construire des marchés, seul ou avec l'aide d'autres joueurs, pour assoir votre autorité et imposer de sévères restrictions personnelles à ceux n'ayant pas participé.

Vous pourrez également creuser des tunnels pour infiltrer les autres régions et vous concentrer sur l'obtention d'artefacts de l'Ancien Monde, des objets de divertissement devenus extrêmement rares. L'élite dystopienne, particulièrement friande de ces antiquités, sera donc prête à vous octroyer de larges concessions si vous êtes en mesure de leur en apporter suffisamment ...

La partie se termine lorsqu'un joueur a placé ses 10 marqueurs d'autorité. Ce joueur est le gagnant.

MATÉRIEL DE JEU

CARTES

- 48 cartes de spécialistes uniques
- 36 cartes artefact, 6 de chaque type
- 6 cartes dilemme éthique / carte de références

PLATEAU

1 plateau de jeu

DÉS

24 dés ouvriers
(vert, bleu, rouge, blanc, noir et mauve, 4 de chaque)

PIÈCES EN BOIS

- 6 marqueurs « moral » (cœur)
- 6 marqueurs « lucidité » (visage)
- 45 pièces « minéral » en 3 couleurs*
(doré, brun et gris, 15 de chaque)
- 72 pièces « ressource »*
(jaune, bleu, orange et vert, 18 de chaque)

4 marqueurs d'allégeance (rose)

3 pions « mineur » (rose)

PIÈCES EN CARTON

- 60 marqueurs d'autorité (étoile), de 6 couleurs différentes*
(vert, bleu, rouge, blanc, noir et mauve, 10 de chaque)
- 16 marqueurs « territoire indisponible »
- 18 tuiles « marché » uniques
- 6 marqueurs multiplicatifs
- 8 marqueurs de bonus d'allégeance
- 3 marqueurs de « case action indisponible »

LIVRE DE RÈGLES

ICÔNES & MARQUEURS

RESSOURCES



MINÉRAI



POINTS D'ALLÉGEANCE



DIVERS



Note: Le nombre de minerais, ressources, ouvriers et artefacts que chaque joueur possède constitue une information publique qui ne peut être cachée (seule les informations sur les cartes artefact sont gardées secrètes). La lucidité et le moral de vos ouvriers est, elle aussi, une information publique.

Cartes spécialistes : Mélangez les cartes spécialistes et placez les en pile, chaque joueur y pioche alors 4 cartes. Gardez-en 2 et écartez les autres faces cachées (ne pas les réintégrer dans le paquet de cartes spécialistes).

Placez une des cartes face visible devant vous en tant que spécialiste actif (tous les joueurs dévoilent leur carte en même temps) et l'autre face cachée en tant que spécialiste réticent. Placez le reste du paquet de cartes spécialiste à côté du plateau de jeu.

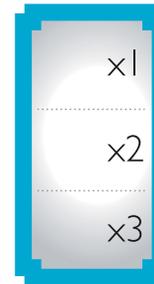


Qu'est-ce que cette décision implique ?

Vous aurez l'opportunité d'activer votre spécialiste réticent pendant la partie, mais d'ici là, vous pourrez uniquement utiliser le pouvoir spécial de votre spécialiste actif. Vous ne pouvez bénéficier que des bonus d'allégeance (voir la section sur la piste d'allégeance page 7) correspondant à la faction de votre spécialiste actif. Ainsi, la carte que vous choisissez comme recrue active au début de partie est une carte qui vous aidera dans les premières étapes du jeu.

Marqueurs multiplicatifs :

Chaque joueur reçoit 1 marqueur multiplicatif en carton pour assurer le suivi de son stock de matériaux et de ses ressources s'il manque de pièces appropriées.



Note à propos du plateau de jeu : Le plateau de jeu est divisé en quatre régions, chacune appartenant à une faction différente. Les Euphoriens sont dans la ville du côté gauche du plateau. À l'extérieur des murs de la ville, à droite, se trouvent les cabanes et les fermes des Wastelands. Les Souterriens vivent sous la surface et les Icarites contrôlent les airs depuis leurs zeppelins. Lors de la partie, ces régions se distinguent les unes des autres par leurs illustrations et les bordures de couleur.



Cartes artefact : Mélangez le paquet de cartes artefact et placez-le face cachée à côté du plateau de jeu. Si le paquet de cartes artefact est épuisé durant la partie, mélangez les cartes défaussées pour former un nouveau paquet.

MISE EN PLACE



Marqueurs « territoire indisponible » : Placez les marqueurs « territoire indisponible » sur les étoiles de chaque territoire afin que le nombre de places restantes soit égal au nombre de joueurs. Pour une patrie à 4 joueurs, 2 marqueurs devront être placés sur chaque territoire.

Cartes dilemme éthique : Mélangez les 6 cartes dilemme éthique et distribuez-en une à chaque joueur. Vous pouvez regarder votre carte. Celles-ci sont gardées face cachée (face référence visible) devant chaque joueur.

Marqueur joueur : Chaque joueur place 1 marqueur « moral » en forme de cœur à l'extrémité gauche de l'échelle de moral et 1 marqueur « lucidité » en forme de visage sur la case +3 de l'échelle de lucidité.

Minerais et ressources : Placez les différentes ressources (énergie, nourriture, eau et extase) à côté de leur zone d'exploitation respective (générateur, ferme, liquéfacteur et mine de nuages). Placez aussi les différents minerais (or, argile et pierre) à côté de leur tunnel respectif dans Euphoria, les Wastelands et Souterria.



Dés ouvriers : Chaque joueur démarre la partie avec 2 dés ouvriers de sa couleur. Regroupez tous les dés additionnels ensemble sur un côté du plateau de jeu pour former la réserve d'ouvriers recrutables.



Cases action à usage exclusif : Placez 1 marqueur « case action indisponible » à la fin de chaque tunnel.

Mise en place des sites de construction : Mélangez les tuiles « marché » et placez-en 6 faces cachées sur les sites de construction du plateau de jeu, à l'intérieur des cadres carrés prévus à cet effet. Les Icarites (le territoire avec les dirigeables dans le ciel) ont des marchés préconstruits et ne nécessitent pas de tuiles marché. Rangez les tuiles restantes sans les regarder, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Marqueurs progrès et pions mineur : Placez un marqueur progrès sur le mot « Départ » à gauche de chacune des 4 pistes d'allégeance en bas à droite du plateau de jeu et placez 1 pion mineur sur la case « Départ » de chacun des trois tunnels.

Marqueur autorité : Chaque joueur prend les 10 marqueurs d'autorité de sa couleur et les place à côté de sa carte de référence.

Commencer la partie : La position du premier joueur a peu d'importance dans Euphoria. Chaque joueur lance ses 2 dés ouvriers, le score le plus haut débute ; en cas d'égalité, le joueur le plus âgé sera le premier joueur. Gardez les dés tels qu'ils ont été lancés, leur score représente le niveau de lucidité de départ de chaque ouvrier.

APERÇU D'UN TOUR DE JEU

Votre tour consiste uniquement en l'une des deux options suivantes (#1 ou #2, vous ne pouvez ni les combiner ni passer)*.

1 Placer un ouvrier disponible sur le plateau de jeu : Vous ne pouvez placer qu'un seul ouvrier disponible par tour (le placement d'ouvrier est expliqué dans la prochaine section). Un ouvrier disponible est un ouvrier sous votre contrôle qui n'est pas actuellement placé sur le plateau de jeu. Quand vous placez un ouvrier, vous obtenez immédiatement les bénéfices de cette action.

Exception : Si vous avez des ouvriers qui possèdent la même lucidité (double, triple ou quadruple aux dés) au début de votre tour, vous pourrez placer tous ces ouvriers sur le plateau pendant ce même tour. Ce faisant, vous pouvez réaliser plusieurs actions les unes après les autres. Toutefois, si un ouvrier devient disponible pendant le tour, en recrutant un nouvel ouvrier (page 6), en remplaçant votre propre ouvrier (page 4) ou en finissant un marché (page 9), cet ouvrier ne pourra être utilisé qu'à partir du prochain tour.

* Vous pouvez aussi utiliser votre tour, une fois par partie, pour révéler votre carte dilemme éthique. (Voir page 11 pour plus de détails.)

2 Rapatrier tout ou partie de vos ouvriers : Au lieu de placer un ouvrier, vous pouvez utiliser votre tour pour rapatrier du plateau de jeu tout ou partie de vos ouvriers (minimum 1 ouvrier). Payez le coût de rapatriement (selon votre choix, voir sur le plateau) et lancez immédiatement tous les ouvriers rapatriés en même temps afin de calculer leur nouvelle lucidité.

Gagnez 2 points de moral : Payez  ou  pour rapatrier tout ou une partie de vos ouvriers et gagnez  . Le coût ne change pas selon le nombre d'ouvriers. Si vous rapatriez 1 ouvrier, le coût est . Si vous rapatriez 4 ouvriers, le coût reste de  pour l'ensemble des ouvriers.

Perdez 1 point de moral : Ne payez rien. Rapatriez vos ouvriers gratuitement et perdez . Vous pouvez le faire même si vous n'avez qu'1 point de moral.

Note: Les coûts pour rapatrier vos ouvriers sont indiqués dans des carrés gris tandis que les bénéfices se trouvent dans des cercles blancs. Ces carrés et cercles sont utilisés sur tout le plateau de jeu pour exprimer les coûts et bénéfices.



PLACEMENT D'OUVRIER

Bien qu'il y ait plusieurs emplacements différents sur le plateau de jeu, il y a seulement trois types différents de cases action, facilement identifiables. Elles sont représentées par des carrés/rectangles gris pâle aux coins arrondis.



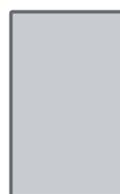
Usage temporaire : Ces cases sont représentées par un carré gris pâle au contour pointillé avec une flèche à sa droite. Vous pouvez placer un seul ouvrier sur ce type de case action. Si la case est occupée, remplacez l'ouvrier déjà en place par le vôtre et retournez le à son propriétaire sans qu'il n'ait rien à payer (vous pouvez remplacer vos propres ouvriers).

Si votre ouvrier est remplacé, relancez-le immédiatement et rajoutez-le à vos ouvriers disponibles (assurez-vous de ne pas excéder votre limite de lucidité – voir page 5). Votre ouvrier reste inactif sur la case action jusqu'à ce qu'il soit remplacé ou que vous le rapatriiez. Certaines de ces cases action ont un coût qui leur est associé. Le coût est toujours représenté sur la gauche de la case action dans un carré gris et le bénéfice sous la case action dans un cercle blanc.

Exemple : Sur cette case action à usage temporaire, le coût pour utiliser cette case est . Vous obtenez  ou piochez  pour y avoir placé un ouvrier.



Il existe une sous-catégorie de cases action. Ce sont **les cases action à usage exclusif.**—Celles-ci se situent à l'extrémité de chaque tunnel et ne sont disponibles que lorsque les tunnels ont été entièrement creusés (voir page 8).



Usage multiple : Ces cases sont représentées par un grand rectangle gris pâle. N'importe quel nombre d'ouvriers peut être placé sur une case à usage multiple.

(Voir la description complète sur l'utilisation des zones d'exploitation de ressources comme le liquéfacteur en page 6.)



Exemple



Usage unique : Ces cases sont représentées par un carré gris clair au contour continu et sans flèche, avec un cube en matériau à l'intérieur. Pour pouvoir y placer un ouvrier, vous devez payer le coût indiqué. Vous ne pouvez être remplacé sur une case action à usage unique.

(Voir la description complète sur l'utilisation des sites de construction à la page 8.)



Exemple

Ordre des actions : Lorsque vous placez un ouvrier n'importe où sur le plateau, placez d'abord l'ouvrier (rapatriez un ouvrier si nécessaire/possible), payez le coût, puis retirez le bénéfice.

ROTATION DU JOUEUR ACTIF

Quand vous avez terminé de jouer, le joueur à votre gauche débute son tour et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table. L'ordre des joueurs ne change jamais. Après quelques tours, le premier joueur devient sans importance. Le jeu varie en fonction des actions des joueurs qui ajoutent et rapatrient leurs ouvriers à différents moments et occasionnellement en placent plusieurs durant le même tour s'ils sont chanceux aux dés.

ÉCHELLE DE MORAL ET ÉCHELLE DE LUCIDITÉ

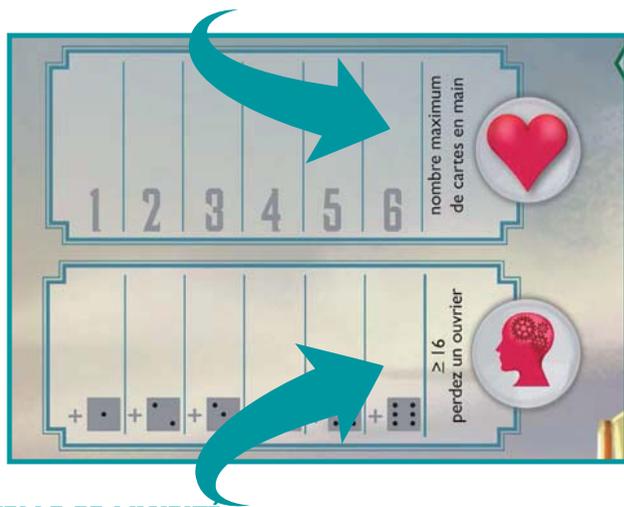
ÉCHELLE DE MORAL

Le moral de vos ouvriers est suivi sur l'échelle de moral dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu. Votre moral correspond au nombre de cartes que vous pouvez avoir en même temps dans votre main (cartes artefact). Lorsque vous gagnez du moral, vous augmentez la limite de cartes que vous pouvez détenir dans votre main. Quand en perdez, la limite de cartes que

vous pouvez détenir diminue de la même façon. Ainsi, si vous piochez une carte artefact qui fait augmenter votre main au-dessus de votre limite ou si un ajustement sur l'échelle de moral vous place au-dessus de votre limite, vous devez choisir une carte à défausser (piochez d'abord puis défaussez).

Note : Si vous êtes à l'extrémité droite de l'échelle de

moral, vous pouvez tout de même placer un ouvrier sur une case action qui augmenterait normalement votre moral. La même règle s'applique pour l'extrémité gauche de l'échelle lorsque vous rapatriez vos ouvriers. Vous pouvez les rapatrier gratuitement lorsque vous vous trouvez à 1 sur l'échelle de moral. Cependant, si une carte spécialiste vous offre le choix de perdre du moral en échange d'un bénéfice, vous devez en avoir assez pour pouvoir procéder à l'échange.



CONTRÔLE DE LA LUCIDITÉ COLLECTIVE

Lorsque vous retirez des dés du plateau pour une raison quelconque, relancez immédiatement ce ou ces dés et contrôlez votre lucidité collective. Voici les situations dans lesquelles vous devez relancer un ou plusieurs dés :

Vous rapatriez un ou plusieurs ouvriers du plateau (lancez uniquement les dés récupérés).

Vous recrutez un nouvel ouvrier (lancez uniquement le nouvel ouvrier).

Votre ouvrier est remplacé par un autre ouvrier sur le plateau (lancez uniquement le dé de l'ouvrier remplacé).

Vous récupérez un ou plusieurs ouvriers présent sur un chantier de construction lorsqu'un marché est terminé (lancez uniquement les ouvriers récupérés).

ÉCHELLE DE LUCIDITÉ

La lucidité de vos ouvriers est suivie sur l'échelle de lucidité dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu. La lucidité représente le niveau de conscience qu'ont vos ouvriers de leur monde et de leur situation. Si leur lucidité collective devient trop élevée, ils fuiront cette société dystopique.

La lucidité collective est la somme de la lucidité de tous vos ouvriers disponibles et de votre niveau actuel sur l'échelle de lucidité. Si cette somme est égale ou supérieure à 16, vous perdez alors immédiatement l'ouvrier disponible ayant le niveau de lucidité le plus élevé. Placez ensuite cet ouvrier dans la réserve d'ouvriers. Vous pouvez perdre au maximum 1 ouvrier par tour de cette façon (en cas d'égalité entre 2 ouvriers, vous n'en perdez qu'un seul).

Note 1 : Seuls les **ouvriers disponibles** participent à la somme de votre lucidité collective. Les ouvriers se trouvant sur le plateau de jeu ne contribuent pas à ce total. Vous ne devez vérifier votre niveau de lucidité collective que lorsque vous lancez au moins 1 ouvrier.

Note 2 : Si vous êtes à l'extrémité droite de l'échelle de lucidité, vous pouvez tout de même placer des ouvriers sur des cases action qui feraient augmenter votre niveau de lucidité. La même règle s'applique pour l'extrémité gauche de l'échelle. Cependant, si une carte spécialiste vous offre le choix d'augmenter votre lucidité en échange d'un bénéfice, vous devez avoir une lucidité suffisamment basse pour pouvoir procéder à l'échange.

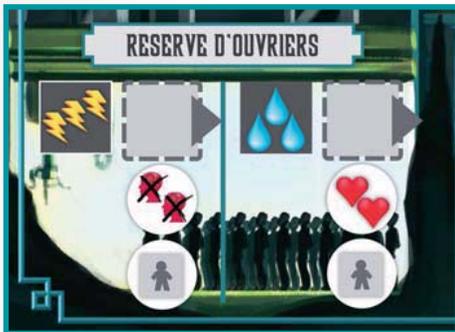
Exemple : Vous contrôlez 3 ouvriers. L'un d'entre

eux est un ouvrier disponible devant vous avec une lucidité de 5 et les deux autres sont sur le plateau de jeu. Vous décidez de rapatrier vos ouvriers lors de votre tour et vous lancez les dés. Le premier obtient une lucidité de 3 et le second une lucidité de 5. Vous additionnez le total de vos trois ouvriers disponibles pour calculer leur niveau de lucidité collective, ce qui donne 13. Mais attention, vous devez ajouter votre niveau sur l'échelle de lucidité.

Actuellement vous êtes à + , donc votre lucidité collective totale est de 16. Vos ouvriers réalisent qu'ils vivent dans une dystopie et vous devez vous séparer de l'un des deux dont la lucidité individuelle est de 5.

EMPLACEMENTS

Il existe de nombreux emplacements différents sur lesquels vous pouvez placer vos ouvriers. En voici un aperçu.



INCUBATEUR D'OUVRIER

Vous débutez la partie avec 2 ouvriers, mais durant la partie, vous pourrez augmenter cette quantité jusqu'à un maximum de 4. Vous pouvez obtenir un nouvel ouvrier en plaçant l'un de vos ouvriers disponibles sur l'une des deux cases action de l'incubateur. Les deux options sont les suivantes :

Payez 3 énergie : Obtenez et perdez grâce aux électrochocs utilisés pour l'activer.

Payez 3 eau : Obtenez et gagnez grâce au jet d'eau glacée utilisé pour l'activer.

Après avoir payé le coût et ajusté votre échelle de moral ou de lucidité, lancez immédiatement votre nouvel ouvrier et ajoutez-le à vos ouvriers disponibles.

Note 1 : Vous pouvez placer un ouvrier sur l'incubateur pour gagner du moral ou perdre de la lucidité, même si vous possédez déjà 4 ouvriers.

Note 2 : L'incubateur ne se situe pas dans le territoire Souterrain.



LES ZONES D'EXPLOITATION

Les zones d'exploitation sont les endroits où vous pouvez collecter (Générateur), (Liquéfacteur), (Ferme), et (Mine de nuages). Chaque zone d'exploitation possède les mêmes taux de conversion. Le nombre de ressources que vous collectez lorsque vous placez un ouvrier dans une de ces régions est déterminé par la lucidité totale de tous les ouvriers présents dans cette région après que vous ayez placé le vôtre. Comme pour tous les placements d'ouvriers dans le jeu, vous obtenez les bénéfices de votre action seulement lorsque vous placez votre ouvrier (et non lors des tours ultérieurs si votre ouvrier demeure dans la zone).

Lucidité totale entre 1 et 4 : Obtenez 1 ressource et avancez le marqueur d'une case sur la piste d'allégeance.

Lucidité totale entre 5 et 8 : Obtenez 1 ressource et perdez .

Lucidité totale de 9 et plus : Obtenez 2 ressources et gagnez .

Exemple : Il y a un ouvrier sur le générateur avec une lucidité de 4. Vous ajoutez votre ouvrier ayant une lucidité de 2. Ceci amène la lucidité collective à 6 sur la génératrice. Comme indiqué sur la zone d'exploitation, vous obtenez et perdez . Si le joueur suivant ajoute un ouvrier de lucidité 5, amenant le total à 11, il obtient et gagne .

Note 1 : Les minerais et ressources ne sont pas limités par le nombre de pièces fournies dans le jeu. Utilisez les marqueurs multiplicatifs en carton si vous manquez de pièces.

Note 2 : Vous pouvez placer un ouvrier dans la zone 9+ d'une zone d'exploitation pour obtenir 2 ressources et même si vous vous trouvez au niveau + sur l'échelle de lucidité. De même, si vous vous trouvez à + on the knowledge chart, vous pouvez malgré tout placer un ouvrier sur la zone 5-8.

Note 3 : Prendre des points d'allégeance n'est pas optionnel sur la zone 1-4. Il y a des moments dans la partie où vous préféreriez ne pas prendre les points d'allégeance par peur d'aider un autre joueur, mais vous n'avez pas le choix.

Échanges : Vous pouvez faire des échanges avec les autres joueurs pendant votre tour. Les échanges sont immédiats et seules les ressources, les minerais et/ou les cartes d'artefact peuvent être échangées. Vous devez donner au joueur ce qui a été convenu et pouvez partager autant d'informations que vous le souhaitez avant l'échange. Vous pouvez, par exemple, partager des informations sur le type de cartes d'artefact que vous avez, sur votre spécialiste réticent et sur votre dilemme éthique.

PISTE D'ALLÉGEANCE

La piste d'allégeance n'est pas un endroit où vous pouvez placer vos ouvriers, mais plutôt un outil vous aidant à évaluer la puissance de chacune des factions. Au début de la partie, un marqueur d'allégeance est placé sur le mot « Départ » de chaque faction sur la piste d'allégeance. Quand l'un des joueurs obtient un point d'allégeance de l'une des quatre factions, il avance le marqueur d'une case sur la piste correspondante, quel que soit la faction de ses spécialistes actifs. Cependant, seuls les joueurs ayant un spécialiste actif de la faction obtiennent les bonus de la piste d'allégeance.



Palier 1 : Le placement de l'un de vos ouvriers sur une zone d'exploitation pour obtenir 1 ressource et 1 point d'allégeance peut faire avancer le marqueur « progrès » jusqu'au premier palier. Une fois ce palier atteint, tous les joueurs ayant un personnage actif de cette faction obtiennent une ressource supplémentaire en plaçant un ouvrier sur la zone d'exploitation correspondante. Si vous débloquez le bonus d'allégeance de la faction de votre personnage actif, vous devrez cependant attendre le tour suivant afin de pouvoir en tirer les bénéfices. Utilisez les marqueurs de bonus d'allégeance pour vous rappeler l'activation de ces bonus.

Note: Ces bonus sont cumulatifs – lorsque le marqueur d'allégeance atteint un nouveau palier, vous obtiendrez toujours les bonus des paliers précédents.

Palier 2 : Normalement, lorsque vous placez un ouvrier sur un tunnel, vous obtenez ou . Lorsque le second palier est atteint, l'action de placer un ouvrier sur le tunnel correspondant donne maintenant aux joueurs qui ont un personnage actif de la faction et . Les Icarites n'ont pas de tunnel, donc leur bonus consiste à piocher après avoir placé dans le territoire icarite. Utilisez les marqueurs de bonus d'allégeance pour vous rappeler l'activation de ces bonus.

Palier 3 : Après qu'une allégeance ait atteint le palier 3, les joueurs ayant un spécialiste réticent de cette allégeance doivent le révéler et ont maintenant accès à ses capacités spéciales ainsi qu'à tous les bonus déjà activés de cette faction. Si vos deux spécialistes actifs partagent la même allégeance, vous ne pouvez pas cumuler les bonus provenant de cette même piste

d'allégeance (niveaux 2 à 7).

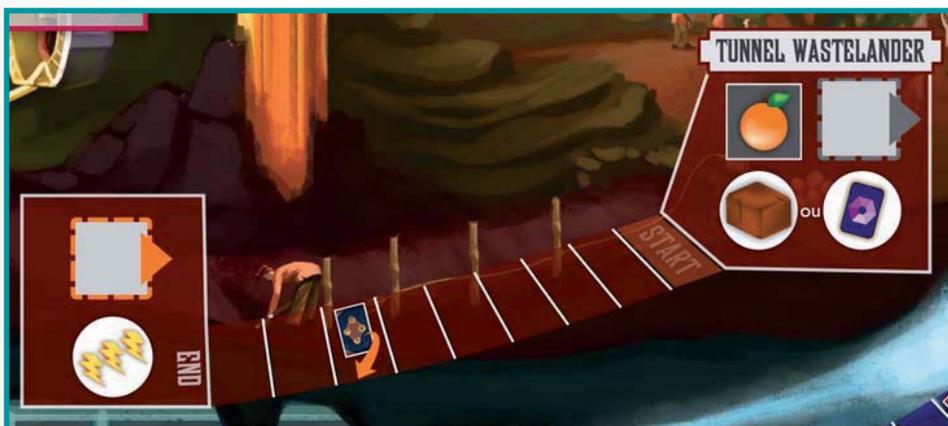
Palier 4 : Lorsqu'un marqueur d'allégeance atteint le dernier niveau de la piste, chaque joueur place un marqueur d'autorité sur la carte de chaque spécialiste actif qu'il a de cette allégeance. Les joueurs peuvent continuer de placer des ouvriers sur des cases action qui augmentent le niveau d'allégeance, mais le marqueur d'allégeance ne peut dépasser le palier 4.

Si vous utilisez votre dilemme éthique (voir p. 11) pour obtenir un nouveau spécialiste, ce spécialiste est immédiatement activé si la faction correspondante a atteint le troisième palier de la piste d'allégeance. Placez un marqueur d'autorité sur celui-ci si la piste de l'allégeance a atteint le quatrième palier.

ALLÉGEANCE	BONUS PREMIER PALIER (Niveau 2 et suivants)	BONUS DEUXIÈME PALIER (Niveau 5 et suivants)	BONUS TROISIÈME PALIER (Niveau 8 et suivants)	BONUS QUATRIÈME PALIER (Niveau 11)
Euphoriciens	Lorsque vous placez un ouvrier sur le générateur, obtenez en plus.	Lorsque vous placez un ouvrier sur le tunnel euphorien, obtenez et (et non "ou").	Activez tous les spécialistes euphoriciens.	Placez sur chacun de vos spécialistes actifs euphoriciens.
Souterriens	Lorsque vous placez un ouvrier sur le liquéfacteur, obtenez en plus.	Lorsque vous placez un ouvrier sur le tunnel souterrain, obtenez et (et non "ou").	Activez tous les spécialistes souterriens.	Placez sur chacun de vos spécialistes actifs souterriens.
Wastelanders	Lorsque vous placez un ouvrier sur la ferme, obtenez en plus.	Lorsque vous placez un ouvrier sur le tunnel wastelander, obtenez et (et non "ou").	Activez tous les spécialistes wastelanders.	Placez sur chacun de vos spécialistes actifs wastelanders..
Icarites	Lorsque vous placez un ouvrier sur la mine de nuages, obtenez-en plus .	Lorsque vous placez en territoire icarite, piochez .	Activez tous les spécialistes icarites.	Placez sur chacun de vos spécialistes actifs icarites.

TUNNELS

Chacune des différentes factions (à l'exception des Icarites) tente de creuser un tunnel accédant à une autre région du monde afin d'obtenir gratuitement l'accès aux ressources du territoire voisin. Sur le chemin, les joueurs récupèrent des minerais et déterrent des artefacts. Lorsqu'un tunnel est achevé, tous les joueurs ayant des spécialistes de la faction du point de départ obtiennent un accès spécial aux ressources voisines.



Note : Vous n'avez pas besoin de contribuer à la construction d'un tunnel pour révéler un spécialiste réticent. Si vous avez un spécialiste réticent wastelander et que d'autres joueurs creusent le tunnel wastelander, vous pouvez les laisser creuser et récolter les fruits de leur travail lorsqu'ils atteindront le bon niveau.

Case action du tunnel : Placez un ouvrier sur la case action à usage temporaire d'un tunnel et payez le coût indiqué à gauche de cette case. Obtenez ou piochez tel qu'indiqué sous la case action. Pour matérialiser l'avancée de la galerie, déplacez le pion de mineur d'une case vers la fin de la piste.

Révéler les spécialistes réticents : Lorsque le pion « mineur » atteint le 6ème niveau du tunnel, tous les joueurs dévoilent leur spécialiste réticent associé à la faction correspondante, quel que soit le joueur ayant atteint ce niveau d'avancement. Les joueurs ont maintenant accès aux bonus de leur spécialiste nouvellement activé pour le reste de la partie.

Terminer un tunnel : Lorsque le pion « mineur » atteint l'extrémité du tunnel (9ème échelon), retirez le marqueur « case action indisponible » et découvrez une nouvelle case action à usage exclusif. Désormais, les joueurs ayant un spécialiste actif de cette allégeance peuvent placer un ouvrier sur cette case action nouvellement révélée. Cette case ne compte pas comme faisant partie du tunnel.

Note : Puisque le sol regorge de minerais et d'artefacts enfouis, vous pouvez continuer à utiliser la case action du tunnel même après avoir complété ce dernier.

SITES DE CONSTRUCTION

Pour contribuer à la construction d'un marché, placez un ouvrier sur une case action à usage unique inoccupée située à gauche de la tuile « marché » face cachée correspondante et payez le minerai indiqué sur cette case. Pour qu'un marché soit construit, un nombre prédéfini de ses cases action à usage unique doit être occupé simultanément par des ouvriers. Leur nombre est défini selon le tableau suivant :

2 – 3 joueurs	2 cases au choix
4 joueurs	3 cases au choix
5 – 6 joueurs	les 4 cases

Note : Si un joueur retire un de ses ouvriers d'un site de construction avant que la construction ne soit achevée, un autre joueur doit positionner un ouvrier et payer à nouveau le minerai associé pour participer à la construction.

Achèvement : Lorsque le nombre requis de cases action est atteint, le marché est achevé. Retournez alors la tuile « marché » et alignez-la à gauche pour dévoiler la case action à usage temporaire qu'elle recouvrait. Retourner la tuile « marché » permet également de masquer les cases action. Les ouvriers ayant participé à la construction sont retournés à leur joueur respectif, chacun devant les relancer immédiatement.

Chaque joueur qui a contribué à hauteur d'au moins 1 ouvrier à la construction du marché place 1 marqueur d'autorité sur l'illustration du marché (peu importe son nombre d'ouvriers impliqués dans la construction). A l'inverse, tous les joueurs qui n'ont pas contribué à la construction de ce marché subissent la pénalité indiquée sur la tuile.



MARCHÉS D'ARTEFACTS

Contrairement aux autres marchés, les marchés d'artefacts sont déjà construits au début de la partie. Ils ont une forme hexagonale qui rappelle la forme au dos de chaque carte artefact.

Chacun d'entre eux nécessite que vous payiez (défaussiez) 3 cartes artefact (🔲), quelconques. L'allégeance associée au marché d'artefacts avance de 1 niveau et vous placez un de vos marqueurs d'autorité (★) sur l'un des deux emplacements :

1. Le territoire en forme d'étoile correspondant (tout comme lors de la visite d'un marché construit).
2. Une tuile « marché » déjà retournée dans le territoire correspondant et n'ayant pas déjà votre marqueur d'autorité. Si vous choisissez cette option, c'est exactement comme si vous aviez aidé à construire ce marché, la pénalité ne s'applique donc plus à vous.

Bonus : Au lieu de payer 🔲, quelconques, vous pouvez payer 2 📄 identiques (c'est-à-dire, 2 livres) au marché d'artefacts.

Par exemple, la Presse libre de la dure réalité (à droite) nécessite que vous payiez quelconques 🔲. En retour, vous obtenez ★ à placer dans un espace libre en territoire souterrain (ou sur un marché construit dans cette région sur lequel vous n'avez pas encore de marqueur d'autorité) ainsi qu'un point d'allégeance souterrain.

Note 1 : Certaines tuiles « marché » ont des cartes artefact comme coût d'utilisation du marché. Celles-ci ne sont pas considérées comme des marchés d'artefacts.

Note 2 : Vous pouvez continuer à placer des ouvriers sur un marché d'artefacts pour faire avancer la piste d'allégeance même s'il n'y a pas plus d'emplacements pour vos marqueurs d'autorité.

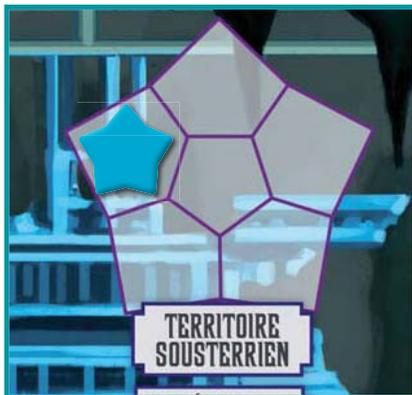


MARCHÉS

Une fois qu'un marché est construit, la tuile « marché » est retournée et dévoile une nouvelle case action accessible à tous les joueurs. Il est alors possible de venir échanger divers biens contre des concessions dans le territoire correspondant. N'importe quel joueur peut visiter un marché, pas seulement ceux qui l'ont construit.

Visiter un marché : Pour visiter un marché, placez votre ouvrier sur la case action à usage temporaire en haut à droite du marché et payez le coût indiqué sur la tuile « marché ». Ainsi, pour le Spa des plaisirs fugaces, le prix pour visiter le marché est de 💧💧💧 et 📄. Placez maintenant un XX sur un espace libre de l'emplacement en forme d'étoile dans cette région du plateau de jeu et avancez le marqueur sur la piste d'allégeance correspondante (dans ce cas, Souterrria).

Ainsi, si le marché que vous visitez est dans Souterrria, le seul territoire auquel vous avez accès est le territoire en forme d'étoile dans Souterrria. S'il n'y a plus d'espace libre disponible dans ce territoire, aucun ★ supplémentaire ne peut y être placé, mais vous pouvez tout de même placer un ouvrier sur le marché et payer son coût pour faire avancer le marqueur sur la piste d'allégeance correspondante.



Libertés personnelles : Tous les joueurs n'ayant pas de ★ on a constructed market incur the penalty indicated on the market tile.

Académie de l'égalité obligatoire : La pénalité qui s'applique aux joueurs n'ayant pas de marqueur d'autorité sur ce marché ne peuvent pas utiliser le pouvoir de leur spécialiste. Les bonus de la piste d'allégeance ne sont pas affectés par cette pénalité.

Laboratoire de Génétique sélective : Vous ne pouvez plus recruter d'ouvrier si vous en possédez déjà plus d'un.



Exemple : La pénalité pour le Spa des plaisirs fugaces est que tous les joueurs n'ayant pas de marqueur d'autorité sur le spa ne peuvent dorénavant plus remplacer leurs propres ouvriers.

Note : Plusieurs marchés infligent des pénalités qui vous font perdre une marchandise ou une ressource lorsque vous faites un score spécifique. Vous êtes soumis à cette pénalité pour chaque dé qui affiche ce score après l'avoir lancé (par exemple, lorsque vous faites deux 4 vous devez perdre deux ressources et/ou minerais).

ICARUS

À cause de leurs intentions trompeuses et de leur mentalité mercantile, les Icarites agissent un peu différemment des Euphoriciens, Souterrains et Wastelanders. Leur principale méthode d'avancement dans le jeu est d'échanger des minerais et des artefacts. Aucune construction n'est nécessaire aux Icarites, ils débutent la partie avec trois marchés préconstruits et déjà ouverts pour les affaires.



Wind Saloon: Payez  quelconques (ou 2 cartes artefact identiques) pour faire avancer l'allégeance icarite de 1 niveau et placez 1 de vos marqueurs d'autorité sur le territoire en forme d'étoile dans Icarus.

Nimbus Loft: Payez    (n'importe quelle combinaison) pour faire avancer l'allégeance icarite de 1 niveau et placez 1 de vos marqueurs d'autorité sur le territoire en forme d'étoile dans Icarus.

Breeze Bar: Payez n'importe quelle ressource autre que l'  +  pour faire avancer l'allégeance icarite de 1 niveau et piochez .

Sky Lounge: Payez n'importe quelle ressource autre que l'  +  pour faire avancer l'allégeance icarite de 1 niveau et obtenez   (de n'importe quelle combinaison).

Activer des spécialistes icarites réticents :

Puisque les Icarites attirent un flux continu d'acheteurs dépendants, ils ne désirent pas creuser vers les autres régions du monde. Ainsi, il n'y a qu'une seule façon d'activer les spécialistes réticents icarites : atteindre le 8ème niveau sur la piste d'allégeance icarite.

QUELQUES NOTES SUR LES SPÉCIALISTES

Plusieurs spécialistes vous permettent de faire un échange (ex. augmentez   pour piocher ). Il s'agit d'une transaction limitée – vous ne pouvez pas échanger n'importe quelle quantité de lucidité pour n'importe quel nombre de cartes.

Certaines cartes spécialistes vous permettent de sacrifier des ouvriers. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir si cela implique de ne plus avoir d'ouvrier. Si vous sacrifiez un ouvrier, placez-le à côté du plateau de jeu avec les autres ouvriers recrutables, ils intègrent ainsi la réserve d'ouvriers et pourront être recrutés plus tard.

Certains spécialistes vous demandent de comparer la lucidité d'un ouvrier à celle des ouvriers présents dans une certaine région du plateau de jeu. Si l'ouvrier doit posséder le niveau de lucidité « le plus élevé » ou « le plus faible », il doit être le seul dans ce cas (c'est-à-dire, en cas d'égalité, le pouvoir

ne peut pas s'appliquer).

Certains spécialistes changent la façon dont vous piochez des cartes artefact (ex. Piochez , défaussez ).

Si deux de vos spécialistes ont ce type de pouvoir, vous ne pouvez les combiner.

Certains spécialistes vous donnent des bonus lorsque vous utilisez un ouvrier pour remplacer un autre ouvrier. Remplacez l'ouvrier et gagnez le bonus correspondant avant d'effectuer toute autre action liée à cette case action.

Certaines recrues se réfèrent à votre possession ou non de XX. Cela ne se réfère pas à un nombre exact de minerai, il s'agit plutôt de comprendre : « Si vous n'avez pas de minerai, vous avez droit à ce bonus. »



CARTES DILEMME ÉTHIQUE

Vous débutez la partie avec 1 carte dilemme éthique que vous pouvez utiliser, une seule fois par partie, durant votre tour. Vous ne pouvez placer ou rapatrier d'ouvriers durant le tour où vous réalisez votre dilemme éthique.



Pour réaliser votre dilemme éthique, retournez votre carte et défaussez soit la carte artefact représentée si vous la possédez, soit 2 cartes artefact quelconques. Puis faites un choix déterminant dans le jeu : combattre l'institution ou contribuer à la dystopie.

Si vous décidez de combattre l'institution (le côté gauche de la carte), vous êtes récompensé et pouvez recruter un nouveau spécialiste. Piochez 2 cartes spécialistes puis défaussez en 1. Placez la carte sélectionnée face cachée devant vous en tant que nouveau spécialiste réticent. Si les spécialistes de cette faction ont déjà été activés, vous pouvez révéler et activer le nouveau spécialiste immédiatement. Si le dernier palier de la piste d'allégeance de ce spécialiste a déjà été atteint, vous placez immédiatement ★ sur ce spécialiste.

Si vous choisissez de contribuer à la dystopie (le côté droit de la carte), placez immédiatement ★ sur votre carte dilemme éthique (et non sur le plateau de jeu).

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur a placé ses 10 marqueurs d'autorité (★). Il prend ainsi le contrôle de la dystopie et est le gagnant de la partie. Cependant, les égalités sont possibles dans Euphoria, puisque plusieurs joueurs peuvent placer leur dernier ★ au même moment, par exemple lors de la construction d'un marché ou en atteignant la fin XX d'une piste d'allégeance.

Voici un rappel des différents endroits où vous pouvez placer des marqueurs d'autorité :

- Sur un marché construit (1 par joueur maximum ; placez un marqueur autorité ici en aidant à construire le marché ou en plaçant un ouvrier sur le marché d'artefact du territoire correspondant).
- Sur un territoire (entre 2 et 6 marqueurs d'autorité par territoire en fonction du nombre de joueur, aucune limite par joueur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'espace disponible sur le territoire)
- Sur une carte spécialiste (max 1 par recrue ; placez un marqueur d'autorité sur la carte une fois que la faction du spécialiste atteint la fin de la piste de l'allégeance)
- Sur une carte de dilemme éthique accompli (max 1)

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a, dans l'ordre :

1. Le moral le plus élevé.
2. La lucidité la plus faible.
3. Le plus de marchés avec son marqueur d'autorité.
4. Le plus de territoires avec au moins un de ses marqueurs d'autorité.
5. Lancez tous les dés de vos ouvriers actifs jusqu'à ce qu'il n'y ait plus égalité (le total le plus faible gagne)

VARIANTES AVANCÉES

Sélection des spécialistes : Au début de la partie, lorsque vous sélectionnez vos spécialistes, au lieu de piocher 4 cartes et d'en garder 2, distribuez 4 cartes à chaque joueur. Gardez en une et passez les autres au joueur à votre gauche. Récupérez de la même façon celles du joueur à votre droite. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à se faire passer. Choisissez ensuite vos 2 spécialistes et défaussez les 2 autres.

Sélection des marchés : Cette variante est vivement recommandée après quelques parties d'Euphoria. Au début de la partie, distribuez 2 marchés à chaque joueur et placez le reste de côté. Chaque joueur choisit 1 marché qu'il veut inclure dans la partie et le place face cachée sur la table. Retirez définitivement l'autre marché du jeu. Lorsque tous les joueurs ont fait leur sélection, complétez avec les tuiles « marché » mises de côté après la distribution pour qu'il y ait toujours un total de 6 marchés dans la partie. Mélangez-les et placez-les sur le plateau de jeu.

Sélection des niveaux de moral et de lucidité : Le joueur le plus âgé place son marqueur « moral » ou son marqueur « lucidité » (mais pas les deux) à l'endroit qu'il souhaite sur l'échelle correspondante. Puis, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chaque joueur place soit son marqueur « moral » ou son marqueur « lucidité » sur un espace vide de l'échelle (seuls les espaces inoccupés sont disponibles). Continuez ainsi jusqu'au dernier joueur, qui place ses deux marqueurs en même temps. Puis, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir du dernier joueur, tous les joueurs placent leur marqueur restant.

HISTOIRE

Le monde tel que nous le connaissons n'est plus. De ses cendres s'est élevée la cité d'Euphoria. Croyant qu'un nouvel ordre mondial soit nécessaire pour prévenir une nouvelle apocalypse, l'élite euphorienne a fait ériger de grands murs autour de sa cité d'or et fait l'apologie de l'égalité intellectuelle par-dessus tout. Fini les libertés personnelles, fini la connaissance du passé, seul le futur compte.

Mais les Euphoriciens ne sont pas seuls. En dehors de la cité se trouvent ceux qui étaient aux premières loges pendant l'apocalypse et qui en conservent les souvenirs et les cicatrices. Les Wastelanders se sont ainsi regroupés pour former une société d'historiens et de fermiers au milieu des terres abandonnées du passé.

Terrée sous la surface s'étend la ville de Souterrria, habitée par des mineurs, des mécaniciens et des révolutionnaires. Soustraits de la lumière du jour / Dissimulés dans le noir, les ouvriers ont arrangé un réseau de tuyaux et d'égouts, de vapeur et d'engrenages, de passages dissimulés et d'escaliers secrets.

Et survolant le monde dans leurs zeppelins, les mystérieux Icarites leurrent les pauvres citoyens avec leurs promesses d'extase éternelle.

Quatre sociétés distinctes, toutes attendent que vous veniez réécrire l'histoire. Qu'êtes-vous prêt à sacrifier pour bâtir une meilleure dystopie ?

CONSEILS ET ASTUCES POUR APPRENDRE À JOUER À EUPHORIA

Lorsque vous apprenez à jouer à Euphoria, concentrez-vous en début de partie sur la zone de l'une des factions du plateau pour réduire la quantité d'informations à assimiler en même temps.

Thème de base : Vous êtes un gestionnaire de bas niveau dans une dystopie, et vous essayez d'utiliser vos ouvriers pour prendre le pouvoir d'une société utilitariste. Les ouvriers sont représentés par des dés qui déterminent leur niveau de lucidité. Dans ce monde dystopique, vous souhaitez que vos ouvriers soient heureux et efficaces, mais également qu'ils restent muets.

Condition de victoire : Placez l'ensemble de vos 10 marqueurs d'autorité (XX) sur le plateau ou sur vos cartes pour remporter la partie.

Options de tour : Vous pouvez soit placer un ouvrier (ou plusieurs si vous faites un double, triple ou quadruple) soit rapatrier vos ouvriers présents sur le plateau. Lorsque vous placez un ouvrier, vous en payez immédiatement le coût et recevez le bénéfice.

Iconologie générale : Les coûts sont indiqués dans les carrés gris et les bénéfices dans des cercles blancs.

Types d'espaces d'action : Le cadre rectangle dans chaque zone d'exploitain (usage multiple), le carré en pointillés avec une flèche sur les tunnels et les marchés (à usage temporaire), et les cases en ligne continue sur les chantiers de construction (à usage unique).

Premier tour : Lors de votre premier tour, placez un ouvrier sur une zone de ressource et récupérez le bénéfice correspondant.

Objectifs des premiers tours : Concentrez-vous sur la faction de votre carte de spécialiste actif ou celle de votre spécialiste réticent pendant les premiers tours. Cela vous donnera un objectif à court et moyen terme pendant que vous vous familiarisez avec le jeu.

A SPECIAL THANKS TO THE FOLLOWING PLAYTESTERS

Adam Mitz
Katy Adams
Sean Lohmar
Greg Menne-meier
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
Karris 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 Brian
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 & Carni Reddish
Jason Williams
Michael Darnrath
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