

ЭЙФОРЦИЯ

ПОСТРОЙ ЛУЧШУЮ АНТИУТОПИЮ

Джейми Стегмайер и Алан Стоун

Возглавь антиутопический город, возводи здания, укрепляй союзы
и развивай свою империю.

2-6 игроков от 14 лет ~60 минут

Ты был молод, когда тебе открылась правда о мире. Твое общество всегда казалось тебе утопическим, а слово «антиутопия» ты и вовсе не слышал. Когда ты узнал правду, перед тобой встал выбор: убежать или остаться и оставить свой след в этом мире.

Ты решил остаться.

Прошли годы. Сейчас же ты сомневаешься, что сделал правильный выбор. Но ты зашел слишком далеко, чтобы оглядываться назад. Ты на пороге чего-то значительного. Чего-то, что вырвет власть из рук твоих угнетателей. Ты получил двух работников и имеешь доступ к большему. Благодаря твоей преданности различным фракциям ты завербовал экспертов, которые помогут тебе с твоим великим планом. Ты готов сделать следующий шаг.

Чем ты готов пожертвовать в настоящем, чтобы сделать будущее лучше, чем прошлое?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Эйфория — стратегическая игра в жанре «worker-placement», в которой кубики становятся вашими работниками. Число на каждом кубике соответствует знаниям работника, которые в течение всей игры вы будете сравнивать со знаниями работников других игроков. Чем больше вы отправляете работников в город и чем больше работников вы получаете, тем больше они узнают об их прогнившем обществе. А если они узнают слишком много, то могут оставить ваше дело.

В вашем распоряжении также есть несколько элитных рекрутов: один поклялся вам в верности, а другого еще нужно убедить. Вы можете вдохновить и использовать этого сомневающегося рекрута, достигнув определенных рубежей в игре... или позволив другим игрокам невольно достигнуть этих рубежей для вас.

Путь к победе лежит через старания ваших работников, силу ваших убеждений и тоннели, выкопанные для проникновения в другие части мира, позволяющие захватывать земли и устанавливать контроль над ними. Вы можете достигнуть этого, строя заведения, устанавливающие строгие ограничения на личные свободы других игроков, что изменяет облик игры и открывает новые пути к победе. Или вы можете сосредоточиться на сборе артефактов старого мира — очень редких в этом утилитарном обществе предметов досуга. Элита антиутопического общества жаждет этих артефактов и готова отдать вам земли в обмен на них.

Игра заканчивается, когда один из игроков выставил все десять фишек влияния. Именно он и становится победителем.

СОСТАВ ИГРЫ

карты

48 уникальных карт рекрутов
36 карт артефактов, по 6 каждого вида
6 карт этических дилемм и карт-подсказок

игровые поля

1 игровое поле

кубики

24 кубика работников (по 4 зеленых, синих, красных, белых, черных и фиолетовых)

деревянные компоненты

6 фишек морали в форме сердца
6 фишек знаний в форме головы
45 фишек ресурсов трех разных цветов (по 15 золотых, коричневых и серых)
72 фишки товаров (по 18 желтых, синих, оранжевых и зеленых)
4 фишки продвижения (розовые)
3 фишки шахтеров (розовые)
60 фишек влияния в форме звезд шести разных цветов (по 10 зеленых, синих, красных, белых, черных и фиолетовых)

картонные компоненты

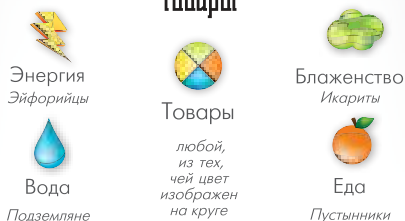
16 маркеров недоступных зон
18 уникальных тайлов заведений
6 маркеров умножения
8 круглых маркеров бонусов преданности
3 маркера недоступных клеток действия

книга правил

1 книга правил
1 краткие правила и подсказка

ИКОНКИ И ФИШКИ

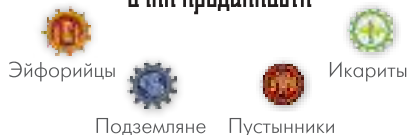
товары



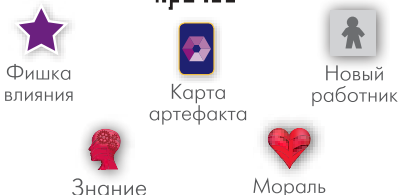
ресурсы



очки преданности

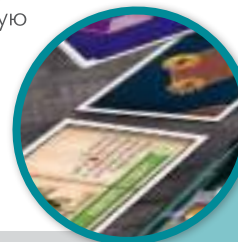


прочее



Примечание: количество ресурсов, товаров, работников и артефактов у каждого игрока известно всем и не может быть скрыто (хотя информация на картах артефактов держится в тайне). Знание каждого работника тоже известно всем.

Карты рекрутов: перемешайте карты рекрутов и раздайте по 4 каждому игроку. Вы должны выбрать две карты и сбросить две другие лицом вниз (не замешивайте их обратно в колоду). Выложите одну из карт лицом вверх перед собой как активного рекрута (вскройте ее одновременно с другими игроками), а другую — лицом вниз как скрытого рекрута. Положите оставшуюся колоду рекрутов рядом с игровым полем.



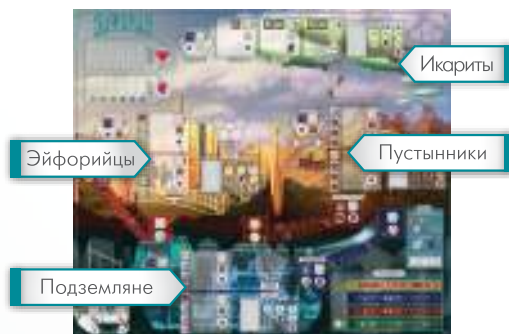
Что означает это решение?

У вас будут шансы активировать вашего скрытого рекрута в течение игры, но до этого вы можете использовать только способность вашего активного рекрута. Вы также можете получать только бонусы преданности (смотри трек преданности), соответствующие вашему активному рекруту. Таким образом, карта, которую вы выбираете активным рекрутом в начале, должна помогать вам на ранних этапах игры.

Маркеры умножения: каждый игрок получает 1 картонный маркер умножения, чтобы вести подсчет ресурсов и товаров, если закончатся фишки.

x1
.....
x2
.....
x3

Примечание об игровом поле: игровое поле разделено на четыре части, каждая из которых принадлежит одной из фракций. Эйфорийцы живут в городе в левой части поля. Справа, за стенами города, расположились лачужки и фермы пустынников. Под землей — чем и заслужили свое имя — живут подземляне, а икариты обосновались в небе на своих дирижаблях. В игре эти зоны отличаются друг от друга иллюстрациями и цветами границ.



Карты артефактов: перемешайте колоду артефактов и положите ее рубашкой вверх рядом с игровым полем. Если в течение игры карты в колоде артефактов закончатся, перемешайте все сброшенные карты, чтобы образовать новую колоду.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Маркеры недоступных зон: положите маркеры недоступных зон на звезду у каждой зоны так, чтобы количество свободных клеток было равно количеству игроков. Например, в игре на 4 человек на каждой зоне будет по 2 маркера.

Карты этических дилемм: перемешайте 6 карт этических дилемм и раздайте по одной каждому игроку. Вы можете смотреть вашу карту. Эти карты кладутся лицом вниз (*стороной с подсказкой вверх*) перед каждым из игроков.

Фишки игрока: каждый игрок ставит 1 фишку морали в левый конец трека морали и 1 фишку знаний на + трека знаний.

Ресурсы и товары: положите фишки товаров (*энергия, еда, вода и блаженство*) у соответствующих им зон сбора товаров (*Генератор, Ферма, Аквифер и Облачная Шахта*). Фишки ресурсов (*золото, глина и камень*) положите у соответствующих тоннелей в Эйфории, Пустоши и Подземле.



Кубики работников: каждый игрок начинает игру с 2 кубиками работников своего цвета. Соберите все оставшиеся кубики в запас работников в стороне от игрового поля. Вы сможете нанять их в течение игры.



Строительные площадки: перемешайте тайлы заведений и положите по одному на каждую строительную площадку на игровом поле (*всего 6*). У икаритов (*дирижабли в небе*) есть готовые заведения, так что им не нужны тайлы. Оставшиеся тайлы заведений сбросьте не глядя: в этой игре они не понадобятся.



Фишки продвижения и фишки шахтеров: поставьте фишки продвижения на слово «начало» на треке преданности в нижнем правом углу игрового поля и по одной фишке шахтера на клетку «начало» каждого из трех тоннелей.



Клетки особого действия: положите один маркер недоступной клетки действия в конец каждого тоннеля.

Фишки влияния: каждый игрок кладет 10 фишек влияния своего цвета рядом с картой-подсказкой.

Начало игры: каждый игрок бросает свои 2 кубика работников, чтобы определить, кто будет ходить первым (*первым ходит выбросивший наибольшую сумму, при равенстве — старший из игроков*). В Эйфории не имеет особого значения, кто ходит первым. Не переворачивайте кубики: выпавшие числа соответствуют начальным знаниям ваших работников.

ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Ваш ход состоит из одного из следующих действий (#1 или #2, не обоих, пропускать ход нельзя).*

1 Поставить доступного работника на игровое поле: поставьте ровно одного доступного работника на игровое поле (*расстановка работников объясняется в следующем пункте*). Доступный работник — это работник под вашим контролем, в данный момент расположенный не на игровом поле. Когда вы ставите куда-либо работника, вы сразу же получаете выгоду от этого действия.

Исключение: когда в начале вашего хода у вас есть доступные работники, имеющие одинаковое значение знаний (*двое, трое или четверо*), вы можете поставить всех этих работников на игровое поле в один ход. Таким образом вы сможете сыграть нескольких работников за один ход, одного за другим. Так, если работник становится доступным в течение хода (*из-за получения нового работника, выталкивания вашего же работника или окончания строительства нового заведения*), его нельзя использовать до следующего хода.

* Раз за игру вы также можете использовать свой ход, чтобы раскрыть вашу карту этической дилеммы (*см. страницу 11*).

2 Вернуть любых/всех работников: вместо того, чтобы поставить работника на игровое поле, вы можете вернуть любое количество ваших работников с игрового поля (*как минимум 1 работника*). Заплатите цену возвращения (*на выбор: см. подсказку на игровом поле*) и немедленно бросьте все кубики возвращенных работников.

Получите 2 единицы морали: заплатите или 🍊, или 🍌, чтобы вернуть любых или всех работников и получить ❤️❤️. Цена одинакова для любого количества работников. Например, если вы возвращаете одного работника, то платите 🍊. Если вы возвращаете четырех работников, то все равно платите 🍊 за них всех.

Потеряйте 1 единицу морали: не платите ничего. Верните всех своих работников бесплатно и потеряйте ❤️. Вы можете сделать это, даже если у вас всего 1 мораль.

Примечание: цена возвращения отмечена в серых квадратах, а выгода — в белых кругах. Эти квадраты и круги используются на всем игровом поле для обозначения цены и выгоды.



РАССТАНОВКА РАБОТНИКОВ

Хотя на игровом поле много различных зон, существует всего три вида клеток действия. Они представляют из себя светло-серые квадраты или прямоугольники.



Клетки временного пользования: серые квадраты с пунктирным контуром и стрелкой справа. Вы можете поставить работника на такую клетку, даже если на ней уже стоит другой работник. Если вы ставите вашего работника на занятую клетку временного пользования, вы **выталкиваете** другого работника, и он бесплатно возвращается к владельцу (*вы также можете вытолкнуть своего работника*). Сразу же бросьте кубики вытолкнутых работников.

На некоторые клетки работников можно ставить лишь за определенную цену. Цена всегда указана в сером квадрате слева от клетки действия, а выгода — в белом круге под клеткой. Если вашего работника вытолкнули с игрового поля, сразу бросьте кубик этого работника и добавьте его к своим доступным работникам (*убедитесь, что вы не превышаете предел знания — см. страницу 5*). Ваш работник остается на клетке действия, пока вы не вернете его, или пока он не будет вытолкнут.

Пример: вы должны заплатить ⚡, чтобы воспользоваться этой клеткой временного пользования. Вы получаете 🧱 или тянете 🎲, если поставите сюда работника.



Подвидом клеток временного пользования являются **клетки особого действия**, находящиеся в конце каждого из тоннелей. Они становятся доступными только после завершения тоннеля.



Много-пользовательские: большие серые прямоугольники. Число работников на такой клетке не ограничено.

(*См. пример использования зон товаров как, например, Аквифер на странице 6.*)



Пример



Клетки одноразового использования: светло-серые квадраты без стрелки со сплошным контуром. Внутри таких клеток указана цена в ресурсах. Чтобы поставить работника на клетку одноразового использования, вы должны заплатить эту цену. Вас не могут вытолкнуть из клетки одноразового использования.

(*См. полное описание использования строительных площадок на странице 8.*)



Пример

Порядок действий: когда вы ставите работника куда-либо на игровое поле, сначала поставьте кубик (*выталкивая другой, если это возможно/необходимо*), затем заплатите цену и только потом получите выгоду.

ПЕРЕДАЧА ХОДА

Когда вы заканчиваете ход, наступает очередь игрока слева и так далее по часовой стрелке. Порядок игроков не меняется. Через несколько кругов перестает иметь значение, кто ходил первым в начале игры. Ход игры меняется по мере того, как игроки добавляют работников, возвращают их и иногда играют по несколько работников в ход, благодаря удачным броскам кубиков.

ТРЕКИ МОРАЛИ И ЗНАНИЯ

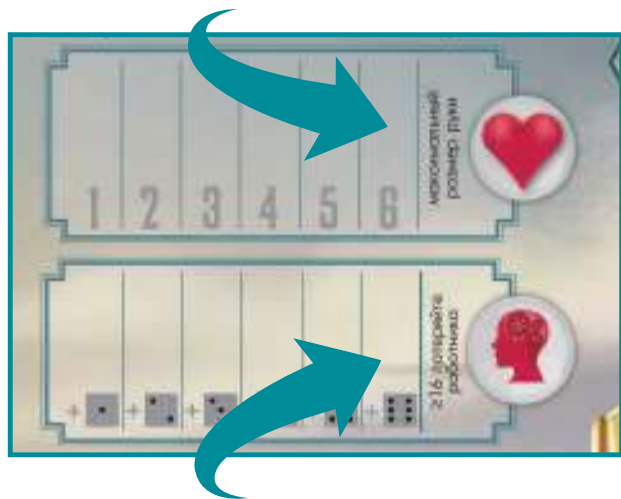
ТРЕК МОРАЛИ

Мораль ваших работников отслеживается на треке морали в верхнем левом углу игрового поля. Мораль определяет размер руки (*карт артефактов*). Когда ваша мораль повышается, увеличивается и количество карт, которые вы можете держать в руке. Когда мораль падает, уменьшается и количество карт в руке. Так, если вы вытягиваете карту,

которая превысит размер руки, или если изменение на треке морали уменьшит размер руки ниже текущего количества карт, то вы выбираете карту и сбрасываете ее.

Примечание: если вы достигли правого конца трека морали, вы все равно можете выставлять работников на клетки действий, которые должны

повышать вашу мораль. То же самое касается левого конца трека и возвращения работников: вы можете бесплатно возвращать работников, даже если ваша мораль равна единице. Однако если карта рекрута дает вам возможность потерять мораль в обмен на выгоду, ваша мораль должна быть достаточно высока для обмена.



ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ

Каждый раз, когда вы убираете кубик с игрового поля, бросьте этот кубик или кубики и пройдите проверку знаний. Вам придется делать это в следующих ситуациях:

Возвращение кубиков с поля (*бросьте только возвращенные кубики*).

Получение нового работника (*бросьте только нового работника*).

Вашего работника вытолкнул другой работник (*бросьте только кубик вытолкнутого работника*).

Любые кубики на строительной площадке, когда закончено строительство (*бросьте только эти кубики*).

ТРЕК ЗНАНИЯ

Знание ваших работников отслеживается на треке знаний в верхнем левом углу игрового поля. Знание показывает осведомленность ваших работников об их мире. Если их общее знание будет слишком велико, то они бегут из антиутопии.

Когда вы возвращаете работников с игрового поля, сразу же кидайте их кубики, чтобы определить их коллективное знание. Если сумма знаний всех ваших доступных работников (*а не только тех, которых вы только что бросили*) и вашего текущего уровня на треке знания больше или равна 16, то вы немедленно лишаетесь работника с наибольшим значением знания (*если работников с наибольшим значением несколько, то вы все равно лишаетесь только одного*). Переместите этого

работника в запас работников. Вы можете лишиться только одного работника в ход.

Примечание 1: только доступные работники учитываются при подсчете суммы знания. Работники, которых вы уже выставили на игровое поле, в подсчете не участвуют. Коллективное знание подсчитывается, когда вы бросаете как минимум 1 работника.

Примечание 2: если вы достигли правого конца трека знания, вы все еще можете ставить работников на клетки, которые бы иначе повышали ваш уровень знания. Аналогично для левого конца. Однако если карта рекрута дает вам возможность увеличить знание в обмен на выгоду, ваш уровень знания должен быть достаточно низок для обмена.

Пример: у вас 3 работника. 1 из них — доступный работник вне игрового поля со знанием 5, а другие двое выставлены на поле. Вы решаете использовать свой ход на возвращение всех кубиков с игрового поля и бросаете их. У одного из них знание 3, а у другого — 5. Вы складываете знание всех работников, чтобы определить их коллективное знание, равное 13. Но подождите! Вам также нужно добавить ваш уровень на треке знания. Сейчас вы на +, так что ваше суммарное знание оказывается равным 16. Ваши работники осознают, что они в антиутопии, и вы вынуждены сбросить одного из них со знанием 5.

ЗОНЫ

Есть несколько разных зон, на которые вы можете ставить работников.



ПУНКТ АКТИВАЦИИ РАБОТНИКОВ

Вы начинаете игру с 2 работниками и в течение игры можете увеличить их количество до 4. Вы можете получить нового работника, если поставите работника на одну из клеток Пункта Активации Работников. Вам доступны следующие варианты:

Заплатите 3 энергии: получите и потеряйте из-за шока, через который проходит работник при активации.

Заплатите 3 воды: получите и получите , благодаря заряду холодной воды, которой работника окатывают при активации.

После того как вы заплатили за работника и изменили значение морали или знания, сразу же бросьте кубик нового работника и добавьте его к своим доступным работникам.

Примечание 1: вы можете ставить работников в Пункт Активации Работников, чтобы увеличить мораль или уменьшить знание, даже если вы достигли максимального количества работников — 4.

Примечание 2: Пункт Активации Работников находится не в Подземле.



ЗОНЫ ТОВАРОВ

С зон товаров вы получаете (Генератор), (Аквифер), (Ферма) и (Облачная Шахта). Все зоны товаров предоставляют одинаковое количество товаров. Количество товаров, которые вы получите, когда поставите работника на одну из таких зон, определяется общим знанием работников всех игроков после того, как вы поставите своего. Как и с любой другой расстановкой работников в игре, вы получаете награду только в тот ход, когда ставите работника на клетку (а не в последующие ходы, в течение которых ваш работник будет оставаться на этой клетке действия).

Общее знание от 1 до 4: получите 1 товар и продвиньтесь на 1 на треке преданности.

Общее знание от 5 до 8: получите 1 товар и потеряйте .

Общее знание 9 и выше: получите 2 товара и .

Примечание 1: ресурсы и товары не ограничены количеством фишек в игре. Используйте маркеры умножения, если у вас закончатся фишки.

Примечание 2: даже если вы находитесь на делении + трека знания, вы все равно можете поставить работника на зону товаров при коллективном знании 9+ и получить 2 товара. Аналогично, если вы находитесь на делении + трека знания, вы все равно можете ставить работников при коллективном знании 5-8.

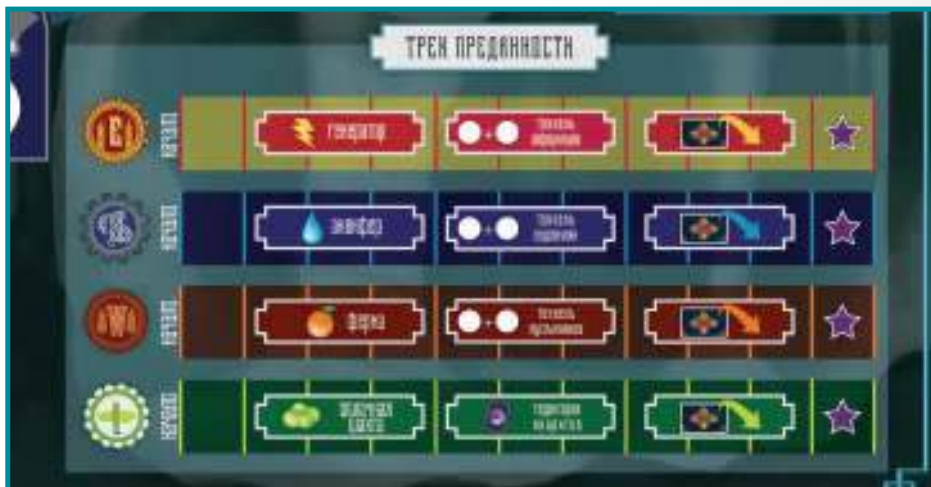
Примечание 3: вы обязаны получить очки преданности на уровне 1-4. В игре могут быть ситуации, когда вы можете не хотеть получать очки преданности: например, когда это поможет другому игроку. Но выбора у вас нет.

Торговля: в свой ход вы можете торговать с другими игроками. Торговля — обмен ресурсами, товарами и/или картами артефактов. Вы обязаны отдать другому игроку то, что вы заявили, и до обмена можете предоставить столько информации, сколько захотите (количество ваших ресурсов, товаров и карт артефактов является общеизвестной информацией, а вот делиться ли информацией о типе ваших карт артефактов, скрытом рекруте и этической дилемме — выбор ваш).

Пример: на генераторе один работник со знанием 4. Вы ставите работника со знанием 2. В сумме знание становится 6. Следовательно, как и указано на поле, вы получаете и теряете . Если следующий игрок поставит работника со знанием 5, сумма знаний станет 11, и игрок получит и .



ТРЕК ПРЕДАННОСТИ





Трек преданности отображает силу фракций. У каждой фракции есть фишка продвижения, в начале игры находящаяся на слове «начало» трека преданности. Когда любой игрок получает очко преданности, этот игрок продвигает фишку продвижения фракции на одно деление соответствующего ряда трека преданности. Только игроки, у которых есть активные рекруты той или иной фракции, получают бонусы с трека этой фракции.



Уровень 1: когда достигается этот уровень, вы получаете 1 дополнительный товар при посещении соответствующей зоны товаров. Может получиться так, что вы поставили работника на зону товаров, чтобы получить 1 товар и 1 очко преданности, и именно это очко продвигает вас вперед по треку так, что активируется бонус +1 товар. Вы сможете получить этот бонус только в следующий раз, когда поставите работника на эту зону товаров. Чтобы не забыть, что у вас есть бонус, возьмите маркер бонуса преданности и положите его на соответствующую зону товаров на игровом поле.

Примечание: бонусы преданности накапливаются: даже если фишка продвинулась дальше 1 и 2 уровней, вы все еще получаете бонусы за них.

Уровень 2: если вы ставите работника на тоннель, то обычно получаете  или .

По достижении второго уровня, если вы поставите работника на соответствующий тоннель, то вы получите  и . На территории икаритов нет тоннелей, так что их бонус заключается в том, что вы тянете , если выставляете  на территории Икаритов. Используйте маркеры бонуса преданности, чтобы не забыть об этих бонусах.

Уровень 3: когда преданность фракции достигает третьего уровня, игроки, имеющие скрытого рекрута этой фракции, должны активировать его. В течение всех последующих ходов вы можете использовать способности вашего активированного рекрута и получать бонусы с трека преданности фракции этого рекрута. Если оба ваших рекрута служат одной фракции, то вы не получаете удвоенное количество бонусов с трека преданности (деления 2-7).

Уровень 4: когда фишка продвижения

фракции достигает последнего деления на треке, каждый игрок выставляет по 1 фишке влияния на всех принадлежащих этой фракции активных рекрутов под своим контролем. Игроки могут и дальше ставить работников на клетки действий, увеличивающих преданность, но фишка продвижения не сдвинется дальше четвертого уровня.

Если вы используете карту этической дилеммы (см. страницу 11), чтобы получить нового рекрута, этот рекрут сразу же активируется, если преданность соответствующей фракции достигла третьего уровня трека. Положите на него фишку влияния, если преданность достигла четвертого уровня.

ФРАКЦИЯ	БОНУС ПЕРВОГО УРОВНЯ (деление 2 и дальше)	БОНУС ВТОРОГО УРОВНЯ (деление 5 и дальше)	БОНУС ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ (деление 8 и дальше)	БОНУС ЧЕТВЕРТОГО УРОВНЯ (деление 11)
Эйфорийцы	Когда вы ставите работника на Генератор, дополнительно получите 1  .	Когда вы ставите работника на Тоннель эйфорийцев, получите  и  (не "или").	Активируйте всех скрытых рекрутов-эйфорийцев.	Положите  на всех активных рекрутов-эйфорийцев под вашим контролем.
Подземляне	Когда вы ставите работника на Аквифер, дополнительно получите 1  .	Когда вы ставите работника на Тоннель подземлян, получите  и  (не "или").	Активируйте всех скрытых рекрутов-подземлян.	Положите  на всех активных рекрутов-подземлян под вашим контролем.
Пустынники	Когда вы ставите работника на Ферму, дополнительно получите 1  .	Когда вы ставите работника на Тоннель пустынников, получите  и  (не "или").	Активируйте всех скрытых рекрутов-пустынников.	Положите  на всех активных рекрутов-пустынников под вашим контролем.
Икариты	Когда вы ставите работника на Небесную шахту, дополнительно получите 1  .	Когда вы выкладываете  на территории икаритов, возьмите  .	Активируйте всех скрытых рекрутов-икаритов.	Положите  на всех активных рекрутов-икаритов под вашим контролем.

ТОННЕЛИ

Все фракции, кроме икаритов, пытаются прокопать тоннель в другие части мира, чтобы получить доступ к товарам противников. По пути они собирают ресурсы и обнаруживают артефакты. Когда они достигают цели и заканчивают тоннель, игроки с рекрутами соответствующей фракции получают особый доступ к товарам врагов.

«Строительство тоннеля»: Любой игрок, независимо от фракции, может поставить работника на клетку временного пользования в тоннеле и заплатить цену, указанную слева от клетки. Получите 🧱 или 📱, как указано под клеткой действия. Чтобы обозначить, что вы углубили тоннель, подвиньте фишку шахтера на одно деление вперед.

Активировать скрытого рекрута: когда фишка шахтера продвигается до 6 деления тоннеля, все игроки активируют рекрута соответствующей фракции вне зависимости от того, кто из игроков сдвинул фишку. Игроки могут пользоваться бонусами за своих новых активных рекрутов всю оставшуюся игру.

Завершение тоннеля: когда фишка шахтера достигает конца тоннеля (9 деление), становится доступна клетка особого действия. Уберите с нее маркер недоступной клетки действия. С этого момента игроки, имеющие активного рекрута соответствующей фракции, могут ставить работников на клетку особого действия. Эта клетка не является частью тоннеля.

Примечание: земля богата ресурсами и артефактами, поэтому вы можете использовать клетку действия тоннеля, чтобы копать даже после того, как тоннель завершен.



Примечание: вам не нужно помогать копать тоннель, чтобы активировать скрытого рекрута. Если у вас есть скрытый рекрут-пустынник, а другие игроки копают тоннель пустынных, вы можете дать им прокопать его самим, а потом получить выгоду за их труд, когда они достигнут нужного деления.

СТРОИТЕЛЬНЫЕ ПЛОЩАДКИ

Чтобы внести вклад в строительство заведения, поставьте работника на свободную клетку одноразового использования слева от лежащего лицом вниз тайла заведения и заплатите ресурс, обозначенный в этой клетке. Для завершения строительства необходимо, чтобы количество клеток слева от строительной площадки было одновременно занято рабочими, согласно следующей таблице:

2 – 3 игрока	любые 2 клетки
4 игрока	любые 3 клетки
5 – 6 игроков	все 4 клетки

Примечание: если игрок убирает одного из работников со строительной площадки до окончания строительства, то она будет закончена, только когда другой работник заменит убранный и вновь заплатит ресурс за пользование клеткой.

Завершение: когда необходимое количество клеток действия слева от заведения занято, строительство закончено. Переверните тайл заведения и сдвиньте его влево, чтобы открыть клетку временного пользования, которую тайл до сих пор закрывал. Это действие выталкивает работников, помогавших строить заведение, с игрового поля к их игрокам, которые затем бросают кубики работников.

Каждый игрок, который посвятил хотя бы 1 работника строительству заведения, кладет ровно 1 фишку влияния на это заведение (не имеет значения, сколько его работников участвовало в строительстве). Положите эти фишки на иллюстрацию заведения. Все игроки, у которых нет фишки влияния на построенном заведении, подвергаются штрафу, указанному на тайле.



РЫНКИ АРТЕФАКТОВ

В отличие от других заведений, рынки артефактов уже построены на момент начала игры. Они имеют шестиугольную форму, повторяющую фигуру на рубашках карт артефактов. Поставив работника на рынок, вы должны заплатить (сбросить) любые 3 карты артефактов (📄). Фракция, владеющая рынком, продвигается на 1 деление трека преданности, а вы выкладываете 1 фишку влияния (★) на одно из двух мест:

1. Соответствующую фракции звезду территории (как при посещении построенного заведения).
2. Соответствующий тайл построенного заведения, на котором еще нет ваших фишек влияния. Если вы выберете этот вариант, то считается, что вы помогли строить это заведение, так что его штраф на вас больше не действует.

ПОСТРОЕННЫЕ ЗАВЕДЕНИЯ

Когда заведение построено, вы можете менять различные вещи на участки земли на территории этой фракции. Любой игрок может посетить любое заведение, а не только те, которые строил.

Посещение заведений: чтобы посетить заведение, поставьте вашего работника на клетку временного пользования в верхнем правом углу заведения и заплатите цену, указанную на тайле. Таким образом, для Спа Мимолетного Удовольствия цена посещения — 💧💧💧💧 и 📄. Затем положите ★ на свободное место на звезде территории этой части игрового поля и продвиньте соответствующую фишку фракции по треку преданности (в этом случае—Подземлю).

Поэтому если заведение, которое вы посетили, находится в Подземле, то вы имеете доступ только к звезде данной территории. Если на этой территории не осталось свободного места, то на нее больше нельзя выкладывать ★, но вы все еще можете ставить работников на заведения и платить стоимость, чтобы продвинуть преданность фракции.

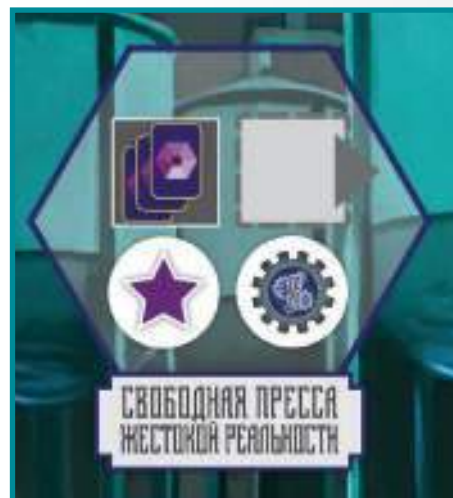


Бонус: вместо того, чтобы заплатить 📄, вы можете заплатить 2 одинаковые 📖 (например, 2 книги).

Например, Свободная Пресса Жестокой Реальности (справа) требует, чтобы вы заплатили любые 📄. В обмен вы можете положить ★ на свободную клетку на территории подземлян (или на построенное заведение в этой зоне, не имеющее ваших фишек влияния) и получаете 1 очко преданности подземлян.

Порядок действий:

1. Поставьте работника
2. Заплатите стоимость
3. Получите выгоду (выложите фишку влияния и продвиньте трек преданности)
4. Теперь на вас не действует штраф (если вы выбрали поставить фишку влияния на тайл заведения)



Примечание 1: некоторые заведения могут требовать карту артефакта как часть оплаты. Такие заведения не являются рынками артефактов.

Примечание 2: вы можете ставить работников на рынки артефактов, чтобы продвинуть трек преданности фракции, даже если класть ★ некуда.




Пример: штраф Спа Мимолетного Удовольствия запрещает игрокам, не имеющим на этом тайле фишек влияния, выталкивать своих рабочих.




Примечание: штрафы некоторых заведений заставляют вас сбросить товар или ресурс, если вы выбросите определенное число. Вы подвергаетесь этому штрафу за каждого работника, на котором выпадает это число (например, выбросив две четверки, вы будете вынуждены сбросить два ресурса и/или товара).



ИКАР




Икариты отличаются от эйфорийцев, подземлян и пустынников недобрыми намерениями и корыстными умыслами. Их ключевой способ продвижения в игре заключается в торговле артефактами и ресурсами. На заведения икаритов нельзя выкладывать фишки влияния.



Салон Ветров: заплатите любые  (или 2 одинаковые), чтобы увеличить преданность икаритов на 1 и выложить 1 фишку влияния на звезду территории икаритов.




Нимбус Лофт: заплатите    (в любом сочетании), чтобы увеличить преданность икаритов на 1 и выложить 1 фишку влияния на звезду территории в Икаре.

Бар Бризов: заплатите 1  и 1 любой другой товар, чтобы увеличить преданность икаритов на 1 и взять .

Небесная Зала: заплатите 1  и 1 любой другой товар, чтобы увеличить преданность икаритов на 1 и получите   (в любом сочетании).



Активация скрытых рекрутов-икаритов: поскольку у икаритов есть стабильный поток платежеспособных клиентов, они совершенно не желают куда-либо копать тоннель. Поэтому есть только один способ активировать скрытых рекрутов-икаритов: достигнуть 8 деления на треке преданности.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О РЕКРУТАХ


Многие рекруты позволяют совершить обмен (т.е., получите  , чтобы взять ). Это действие ограничено: нельзя обменять любое количество знания на любое количество карт.

Некоторые карты рекрутов позволяют вам жертвовать работниками. Вы не можете пользоваться этой способностью, если после этого у вас не останется работников. Если вы жертвуете работником, уберите его в запас работников, которых вы сможете нанять позже.

Некоторые рекруты просят вас сравнить знание работника со знанием других работников на игровом поле. Если необходимо, чтобы у работника было наибольшее или наименьшее знание, это значит, что такой работник должен быть один (т.е., не может быть более одного

наибольшего/наименьшего значения). Некоторые рекруты изменяют то, как вы берете карты артефактов (т.е., возьмите , сбросьте ). Такие способности не сочетаются друг с другом: вы должны выбрать что-то одно.

Некоторые рекруты дают вам бонусы за то, что своими работниками вы выталкиваете других. В этих случаях сначала происходит выталкивание (и связанный с ним обмен), а потом уже происходят действия, связанные с клеткой.

На некоторых картах рекрутов говорится о наличии . Здесь имеется в виду не ровно 1 ресурс. Следует понимать это так: «если у вас нет никаких ресурсов, получите этот бонус».



КАРТЫ ЭТИЧЕСКИХ ДИЛЕММ

Все игроки начинают игру с 1 картой этической дилеммы, которую они могут разрешить в свой ход один раз за игру. Вы не можете выставлять или возвращать работников в ход, когда вы разрешаете этическую дилемму.

Чтобы разрешить этическую дилемму, вскройте вашу карту этической дилеммы и сбросьте либо именно изображенную карту артефакта, ЛИБО любые 2 карты артефактов, и сделайте определяющий игру выбор: будете ли вы сражаться с системой или же содействовать антиутопии?



Если вы решаете сражаться с системой (*левая часть карты*), то возьмите 2 карты рекрутов и сбросьте 1 из них. Положите выбранную карту лицом вниз перед вами как скрытого рекрута. Если рекруты этой фракции уже были активированы, то сразу же вскройте карту нового рекрута. Если преданность фракции, которой принадлежит рекрут, достигла максимального уровня, сразу положите ★ на этого рекрута.

Если вы решаете содействовать антиутопии, положите ★ на карту этической дилеммы (*не на игровое поле*).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков выложил все 10 фишек влияния (★). Этот игрок становится победителем и получает власть над антиутопией. Но в Эйфории возможны ничьи, поскольку несколько игроков могут одновременно выложить последнюю ★, построив заведение или достигнув конца трека преданности.

Фишки влияния можно выкладывать:

- на построенное заведение (*не более 1; положите фишку влияния на заведение, приняв участие в его строительстве или поставив работника на соответствующий рынок артефактов*)
- на территорию (*от 2 до 6 фишек влияния на каждую территорию в зависимости от количества игроков, нет ограничения на то, сколько фишек может выложить один игрок, пока на территории есть свободное место*)
- на карту рекрута (*не более 1 на каждого рекрута; выложите фишку влияния на рекрута, когда его фракция достигнет конца трека преданности*)
- на карту разрешенной этической дилеммы (*не более 1*)

В случае ничьей, в порядке приоритета:

1. Выигрывает игрок с большей моралью.
2. Выигрывает игрок с меньшим знанием.
3. Выигрывает игрок с наибольшим количеством заведений с фишками влияния.
4. Выигрывает игрок с наибольшим количеством территорий с хотя бы одной фишкой влияния.
5. Бросайте кубики всех активных рабочих, пока не определится победитель (*выигрывает игрок, выбросивший меньшую сумму*).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Драфт рекрутов: в начале игры распределите рекрутов вместо того, чтобы взять 4 и сбросить 2. Раздайте по 4 карты каждому игроку, выберите одну, оставшиеся передайте игроку слева. Повторяйте, пока карты не кончатся, а затем выберите 2 рекрутов и сбросьте оставшиеся карты.

Домашнее правило для дублей: если вы начали свой ход с несколькими доступными работниками с одинаковыми знаниями, то при выставлении более 1 подобного работника в этом ходу, вы обязаны потерять 1 мораль за каждого работника, которого вы выставили сверх первого, до его выставления.

Выбор заведений: очень рекомендуется после нескольких игр в Эйфорию. В начале игры раздайте по 2 заведения каждому игроку и отложите остальные. Каждый игрок выбирает 1 заведение, которое будет включено в игру, и кладет его лицом вниз на стол. Уберите остальные заведения из игры. Когда все игроки сделали выбор, добавьте столько заведений из отложенных после раздачи, чтобы в итоге оказалось 6 заведений. Перемешайте их и выложите на игровое поле.

Драфт морали и знания: старший игрок ставит свою фишку морали или знания (*но не обе*) на любое деление трека морали или знания. Дальше по часовой стрелке каждый игрок ставит фишку морали или знания на пустое деление трека (*для этого драфта доступны только свободные деления*). Продолжайте таким образом до последнего игрока, который ставит обе фишки. Затем все игроки в порядке против часовой стрелки от последнего игрока выставляют оставшиеся фишки.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Мир, каким мы его знали, подошел к концу, и на его месте вырос город Эйфория. Считая, что для предотвращения нового апокалипсиса необходим новый мировой порядок, элита Эйфории возвела высокие стены вокруг своего золотого города и прославляет интеллектуальную чистоту превыше всего. Нет больше личных свобод, нет знания о прошлом. Лишь будущее имеет значение.

Эйфорийцы — не единственные, кто остался. За стенами живут те, кто знает об апокалипсисе не понаслышке, и могут это доказать воспоминаниями и шрамами. Пустынники сбились вместе и среди забытых обломков прошлого образовали общество историков и фермеров.

Подземные глубины таят в себе скрытый город, обиталище шахтеров, механиков и революционеров. Во тьме они соорудили сеть труб и каналов, пара и шестеренок, скрытых проходов и потайных лестниц.

А загадочные икариты парят над миром в своих дирижаблях, заманивая горожан в облака обещаниями вечного блаженства.

Четыре разных общества, и все они рассчитывают, что вы перепишите историю. Чем вы готовы пожертвовать, чтобы построить лучшую антиутопию?

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ИГРЕ

При обучении сосредоточьтесь на территории одной фракции, чтобы уменьшить количество начальной информации.

Основная тема: вы — менеджер среднего звена в антиутопии и пытаетесь использовать своих работников, чтобы захватить власть. Работники — кубики, а числа на них соответствуют их знаниям. Поскольку это все-таки антиутопия, лучший работник — это глупый и счастливый работник.

Условия победы: выложите все 10 ваших звезд влияния на игровое поле или карты, и вы выиграли.

Варианты хода: вы либо ставите одного работника (*двух, если у вас есть пара с одинаковым знанием*) или убираете любых/всех работников с игрового поля. Когда вы ставите работника, вы немедленно платите цену и получаете выгоду.

Основные обозначения: цена изображена в серых квадратах, а выгода — в белых кругах.

Виды клеток действия: большие прямоугольники на зонах товаров (*многопользовательские*), квадраты с пунктирной рамкой и стрелкой на тоннелях и заведениях (*временного пользования*), и квадраты со сплошной границей на строительных площадках.

Первый ход: в свой первый ход поставьте работника на зону товаров и возьмите соответствующую выгоду.

Цель на первые несколько ходов: сосредоточьтесь на карте активного рекрута на первые несколько ходов. Это даст вам цель на первое время, пока вы разбираетесь в игре.

Особая благодарность плейтестерам:

Адам Митч
Кэти Адамс
Шон Ломар
Грег Меннеймер
Гарван Лонг
Лин Шепард
Карлос Ранзи
Даниэль и Лора Хатчинс
Джулия Зиобро
Джошуа Таубе
Брайан Фрам
Николай и Виви Броен Торнинг
Бенджамин Миллер
Майкл и Тиффани Браун Эрик
и Кэти Реймонд
Марко Астерити
Кэролин Катон
Роберт Хауш
Крис и Созанн Франкорт
Мэтт Вольф
Джастин Чу

Алан Ванплат
Грег Ханнеман
Оуэн Джарретт
Макс Берстин
Остин Мэттьюс
Боб Виман
Лоис Сегал
Брюс Бэтсон
Кандра Гросс
Джозорай Стардивант
Клифф Тейлор
Уил и Сара Рид
Рената Клоейк
Джонатан Джой
Эндрю Рен
Сюзанн Рен
Каррисс Джонс
Элспет Клоейк
Сет Талли
Р. Марк Мур
Джош Сильве

Дэвид Уолтер
Диани Бейкер
Чарльз В. Филлипс
Эмберли Бачелор
Билл Серван
Дэн Мидберри
Том Кноп
Брайан Голлум
Лоис Ли
Эрик Троби
Пол Шоне
Эдвард Чу
Кир Чан
Дженнис Вонг
Стивен Нг
Кэлл Бриган
Гэри Вестон
Крис Мур
Юбин Ким
Дэн Пенкоски
Марина Парра

Ян Лин
Эрин Хоксин
Эрин Малони
Бен Финкель
Стив и Прицилла Эспиноза
Натануил и Доминик ДеМиль
Рог Маршаль
Джош Ворд
Джордж Каммингс
Эван Деррик
Брэд Фуллер
Кристал Дон
Марк Гуммо
Колби и Кэми Рэддиш
Джейсон Вильямс
Майкл Дарнрэт
Брайан Кох
Джейсон Кох
Рик Шрейерс
Дейв Варкентин и Трейси Пич
Брэндон Раххаль

Мэтью Харт
Кристофер Спарт
Лита Фэйс
Эрин Харелл
Аманда и Даррен Хэнсон
Гейтс
Джим Эрнандес
Хит Уилер
Дэвид Росс
Келли Росс
Тир Ростлер
Матиас Корман
Мэган Харт
Пол Хьюманн
Рене Нельсон
Макс Леман
Элиотт Леман
Грег Левин
Пол Россвурм
Эван Россвурм
Джош Кома

Элиас Ганнаж
Михаил Ганнаж
Марко Оер
Карлос Гүтиэррес
Эдуардо Торра
Лора Лоскос
Николас Эден
Сиддхонт "Сид" Мохаланосбши
Сутанто Йожи
Гита Лустиа
Даниэль Мулия
Джеффри Созанто
Крис Адрианто
Марисса Прю
Рики Байю
Кай Хонг Шой
Кристи Миллер
Несия Джоб-Миллер
Джон Фэйли
Сукрит Ранжан
Марк Юн

Русское издание подготовлено GaGa.ru. Редактор: Антон Сквородин. Перевод: Елизавета Зайцева.

Дизайн и верстка: Константин Порубов. Корректор: Тамара Высоцкая

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Все права защищены.