

LÍDERES DE
EUPHORIA
ELIGIENDO A UN MEJOR OPRESOR
REGLAMENTO



HISTORIA

No lo podés creer. Hasta hace unas semanas, todo era normal. El microchip implantado en todos los cerebros hacía la vida fácil. Como todos estaban conectados a Org, no había necesidad de actividades extenuantes como la comunicación verbal o la memorización. Pero de repente, todo cambió.

Sobreviviste a El Incidente junto a 3 de tus Reclutas. Ahora, la ciudad de Euphoria necesita un líder para recuperar su antigua grandeza. Los Euphorianos están lavándole el cerebro a los sobrevivientes para convertirlos en obreros leales que mantengan su extravagante ciudad. Mientras tanto, los Subterra emergen de sus túneles y reclaman el control. Para permanecer dentro de las murallas de la ciudad, vas a tener que ser leal a la facción que apoyen tus Reclutas.

Un nuevo orden emerge de las cenizas de la civilización. Un líder debe ser coronado. **¿Elegirás a un mejor opresor?**

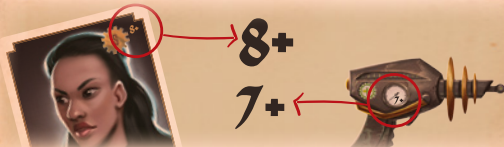
COMPONENTES



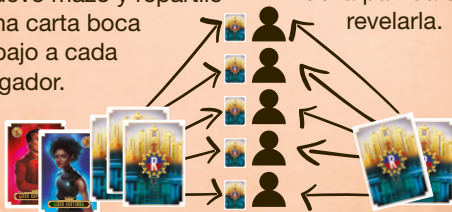
OBJETIVO En secreto, vas a formar parte del equipo Subterra o del equipo Euphoriano. Tu equipo gana si el Líder contrario es expuesto y asesinado. Si no tenés Líder y te disparan, pasás a ser Anarquista y ganás si asesinás a cualquier Líder expuesto.



1. Antes de comenzar la partida, **remové los Reclutas y Láseres** que muestren un número mayor al número de jugadores en la partida actual.

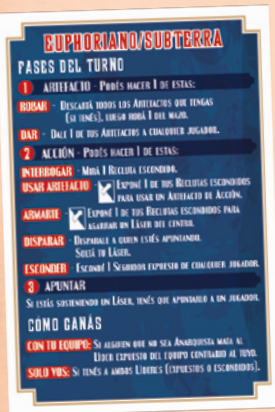


2. Del mazo de Reclutas, **separá a los dos Líderes** y colocalos boca abajo, aparte. Mezclá el mazo de Reclutas y agregó a esos dos Líderes tantos Reclutas como para alcanzar el número de jugadores de esta partida. Mezclá este nuevo mazo y repartile una carta boca abajo a cada jugador.



3. Repartí **dos cartas más del mazo de Reclutas**, boca abajo, a cada jugador. Si sobra alguna carta de Recluta, removelas de la partida sin revelarla.

4. Mezclá el **mazo de Artefactos** y repartí dos al azar, boca abajo, a cada jugador. Colocá el mazo de Artefactos y los **Láseres** en el centro del área de juego.



5. Dale una Hoja de Referencia a cada jugador, con el lado "Euphoriano/Subterra" hacia arriba.

JUGADOR INICIAL: El jugador que más recientemente haya demostrado excelencia como líder es el jugador inicial y agarra la ficha de Interrogador.



SOS DEL EQUIPO EUPHORIANO SI...

... la mayoría de tus Reclutas son Euphorianos o si tenés al Líder Euphoriano (sin importar tus demás Reclutas).



Después de mirar tus Reclutas, colocalos boca abajo sobre la mesa, en una fila frente a vos. Podés elegir en qué orden desplegarlos, pero una vez que lo hagás ya no podés moverlos. En cualquier momento de la partida podés mirar los que tengas boca abajo para recordar cuáles tenés.



Podés hablar libremente y proveer información (falsa o verdadera) sobre qué Reclutas tenés, pero no podés mostrarle ningún Recluta a nadie.

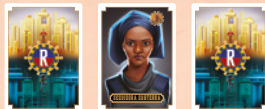
Hay dos tipos de Reclutas: Líderes y Seguidores. A efectos de las reglas del juego y de Artefactos, tanto los Líderes como los Seguidores son considerados Reclutas.

SOS DEL EQUIPO SUBTERRA SI...

... la mayoría de tus Reclutas son Subterra o si tenés al Líder Subterra (sin importar tus demás Reclutas).



Algunos eventos harán que los Reclutas sean revelados. "**Esconder**" a un Recluta significa voltearlo boca abajo. "**Exponer**" a un Recluta significa revelarlo boca arriba. Todo Recluta que esté boca abajo es considerado "escondido". Todo Recluta que esté boca arriba es considerado "expuesto".



Escondido Expuesta Escondido

TU TURNO

TU TURNO SE DIVIDE EN CUATRO FASES:

1 ARTEFACTO - PODÉS HACER UNA DE ESTAS ACCIONES:

DESCARTAR Y ROBAR

Descartá todos los Artefactos que tengas en la mano. Luego robá un Artefacto del mazo. Si no tenés Artefactos en la mano, robá uno.

DAR

Dale uno de tus Artefactos a otro jugador.



2 ACCIÓN - PODÉS HACER UNA DE ESTAS ACCIONES:

INTERROGAR

Mirá en secreto un Recluta escondido de cualquier jugador y devuelvo a su ubicación, sin que nadie más lo vea.



USAR ARTEFACTO

Exponé a uno de tus Reclutas escondidos para usar uno de tus Artefactos de Acción. Descartá el Artefacto y resolvé su efecto. Si no tenés Reclutas escondidos no podés hacer esta acción (ver *Reglas de Artefactos*).



ARMARTE

Exponé a uno de tus Reclutas escondidos para agarrar un Láser del centro de la mesa, pararlo frente a vos y apuntar a otro jugador con él. Si no hay Láseres en el centro de la mesa o si no tenés Reclutas escondidos no podés armar te (ver *Reglas de Láseres*).



DISPARAR

Disparale al jugador al que apunta tu Láser. Soltá el Láser dejándolo en el centro de la mesa (ver *Si te disparan*).

ESCONDER

Escondé a uno de los Seguidores expuestos de cualquier jugador.

3 APUNTAR

Si después de resolver tu acción estás sosteniendo un Láser, tenés que apuntar a un jugador con él.

4 FIN DE TURNO

Pasale la ficha de Interrogador al jugador a tu izquierda. Ese jugador realiza su turno.





REGLAS DE ARTEFACTO

- Los Artefactos los tenés en la mano y no podés mostrárselos a nadie hasta usarlos.
- No hay límite para los Artefactos que podés tener en la mano.
- Siempre tenés que exponer a uno de tus Reclutas escondidos para usar un Artefacto, ya sea de Acción o de Reacción.
- Los *Artefactos de Acción* solo podés usarlos en tu turno y cuentan como la acción de tu turno.
- Los *Artefactos de Reacción* los usás en respuesta a la acción de otro jugador. Cada Artefacto de Reacción especifica en su texto cuándo puede ser usado.
- Si robás un Artefacto de Reacción como consecuencia de que te disparen, **no** podés usar ese Artefacto como reacción a ese disparo.



- Cuando usás o descartás un Artefacto, colocalo boca arriba en una pila de descartes cerca del mazo. Si en algún momento se acaba este mazo, mezclá los Artefactos descartados y formá un nuevo mazo.
- Cada vez que un Artefacto genere un intercambio de Reclutas, todos los Reclutas expuestos permanecen expuestos y todos los Reclutas escondidos permanecen escondidos.

REGLAS DE LÁSERES

- Solo podés tener un Láser a la vez.
- Cuando le apuntás a alguien, tenés que decir el nombre de ese jugador y parar el Láser en la mesa, cerca tuyo, apuntando en su dirección.
- No podés usar un Artefacto si va a causar que un jugador tenga más de un Láser.
- En cualquier momento que consigas un Láser, tenés que apuntar de inmediato a un jugador con él.
- Solamente durante la fase 3 (Apuntar) de tu turno podés cambiar a quién estás apuntando.
- No podés apuntarte a vos mismo. Nunca.
- Siempre que un Láser sea soltado, se lo ubica en el centro de la mesa.

SI TE DISPARAN

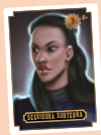
Si te disparan mientras tenés un Líder expuesto, la partida termina inmediatamente (ver *Final de la Partida*).

Si no tenés un Líder expuesto, hacé lo siguiente:

1. Robá un Artefacto.
2. Si tenés un Láser en tu poder, soltalo.
3. Exponé a todos tus Reclutas (**Ej. 1**).
4. Escondé a todos tus Seguidores. Los Líderes que hayan sido expuestos se mantienen expuestos (**Ej. 2**).

Si NO tenías un Líder, pasás a ser Anarquista. Volteá tu Hoja de Referencia al lado Anarquista (ver *Ser Anarquista*). **Si ya eras Anarquista**, lo seguís siendo.

Ej. 1



Ej. 2



SER ANARQUISTA

Sin importar los Reclutas que tengas, si sos Anarquista no sos ni del equipo Subterra ni del Euphoriano. Sos del equipo Anarquista.

Si conseguís o recibís un Líder mientras sos Anarquista, inmediatamente ganás vos solo.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina si se da alguna de estas condiciones:

- Le disparan a un jugador que tiene un Líder expuesto.

♦ Si le disparó un Anarquista, **el equipo Anarquista es el ganador.**

♦ Si no le disparó un Anarquista y el jugador al que le dispararon tiene un Líder Subterra expuesto, **el equipo Euphoriano es el ganador.** Si tiene un Líder Euphoriano expuesto, **el equipo Subterra es el ganador.**



- Un Anarquista recibe un Líder gracias al efecto de un Artefacto. **Ese Anarquista es el único ganador.**

- Un jugador tiene a la vez al Líder Euphoriano y al Líder Subterra, sin importar si los tiene expuestos o escondidos. **Ese jugador es el único ganador.**

Cuando el ganador es un equipo, expongan a los Reclutas que queden escondidos para enterarse de quién forma parte del equipo ganador. ¡Larga vida al nuevo opresor! ¡Larga vida a Euphoria!





4-8 JUGADORES



15-30 MINUTOS



13+ AÑOS

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Brian Henk y Clayton Skancke

ILUSTRACIÓN: Jacqui Davis

DESARROLLO DEL JUEGO: Jamey Stegmaier

DISEÑO GRÁFICO: Adrienne Ezell

TRADUCCIÓN: Santi Szulman

ADAPTACIÓN GRÁFICA: Magdalena Okecki

Euphoria: Build a Better Dystopia® y Euphoria™
son marca registrada de Stonemaier Games.
Good Cop Bad Cop® es marca registrada de
Overworld Games.

