



SPYRIUM

Autor gry: William Attia - Ilustracje: Neriac (gra) i Arnaud Demaegd (pudełko)

Zasady gry

W wiktoriańskiej Anglii odkryto Spyrium, minerał o wysokiej wydajności energetycznej i niesamowitych wręcz właściwościach. Nowe odkrycie rewolucjonizuje właśnie przemysł...

Stań na czele przemysłowego konglomeratu! Podejmuj współpracę ze specjalistami, buduj i ulepszaj swoje fabryki, opatentowuj nowe technologie. Wykorzystaj lepiej od swych rywali możliwości, jakie otworzyły się przed biznesmenami tego kraju. Stwórz prężne imperium na chwałę Jej Wysokości!

ZAWARTOŚĆ



35 robotników
(po 7 w każdym kolorze)



20 dysków
(po 4 w każdym kolorze)



około 50
kryształów Spyrium



24 żetony o wartościach 1, 2
i 3 (po 8 każdej wartości)



36 monet o nominale £1
i 10 monet o nominale £5



10 znaczników bonusu
(po 2 każdego koloru)



1 karta Pierwszego Gracza



5 kart Startowych (po 1 w każdym kolorze)



7 kart Wydarzeń



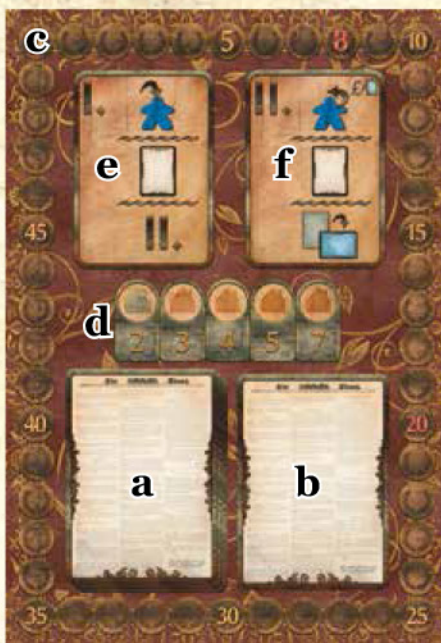
7 kart Technologii



17 kart Postaci



35 kart Budynków



I plansza

- a) pole przyszłych Wydarzeń
- b) pole bieżącego Wydarzenia
- c) Tor Punktacji
- d) Tor Statusu
- e) faza I (Alokacja)
- f) faza II (Aktywacja)

SYMBOLE



Robotnik



Spyrium



Żeton



Status



Budynek



Technologia



Fabryka



Kopalnia



Badania

CEL GRY

Każdy z graczy kieruje przemysłowym konglomeratem. W czasie rozgrywki, gracze zdobywają punkty zwycięstwa wnosząc budynki, zatrudniając w nich robotników, opatentowując nowe technologie oraz podejmując współpracę ze specjalistami. Wygra gracz, który na koniec gry będzie posiadał najwięcej punktów zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE

- Podzielcie karty okresów A, B i C na trzy osobne zakryte stosy, a następnie każdy stos starannie potasujcie.
- Potasujcie karty Wydarzeń, ułóżcie w jeden odkryty stos i umieśćcie go na polu przyszłych Wydarzeń na planszy (a).
- Każdy z graczy otrzymuje 3 dyski w wybranym przez siebie kolorze i rozmieszcza je następująco: jeden dysk na polu 0 Toru Punktacji (c), drugi dysk na pierwszym polu (o numerze 2) Toru Statusu (d) i ostatni dysk na polu Fazy I (e).
- Każdy gracz otrzymuje kartę Startową, 3 robotników w swoim kolorze, 2 kryształy Spyrium, £8 oraz ostatni dysk swojego koloru, który służy do zaznaczenia, czy gracz skorzystał w danej rundzie z karty bieżącego Wydarzenia. Pozostali 4 robotnicy w kolorze gracza są na początku gry niedostępni i należy ich umieścić obok planszy.
- Połóżcie znaczniki bonusu w kolorach graczy obok Toru Punktacji, a dokładniej obok pola numer 8, gdyż tam zostaną użyte po raz pierwszy.
- Żetony z cyframi 1, 2 i 3 należy potasować i położyć zakryte obok planszy. Jeśli na wierzchniej karcie stosu kart Wydarzeń widnieje symbol żetonu, umieśćcie na niej jeden odkryty żeton, losowo dobrany ze stosu.
- Pozostałe kryształy oraz pieniądze (oba zasoby uznaje się za nielimitowane) tworzą bank.
- Losowo wybierzcie pierwszego gracza, który otrzymuje kartę Pierwszego Gracza.

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez 6 rund, które składają się na 3 okresy (okres A: rundy 1 - 3, okres B: rundy 4 - 5 i okres C: runda 6).

Uwaga: niektóre karty z okresów A i B nie będą używane.

PRZEBIEG RUNDY

1) Początek rundy

- Każdy gracz otrzymuje dochód z banku. Jego wielkość zależy od pozycji dysku gracza na Torze Statusu. Tak więc, w pierwszej rundzie każdy z graczy otrzymuje £2.
- Następnie, odkryjcie **Wydarzenie** dla bieżącej rundy. W tym celu należy przełożyć wierzchnią kartę ze stosu kart Wydarzeń na pole bieżącego Wydarzenia. Tym samym odkrywa się kolejną kartę na wierzchu stosu (czyli Wydarzenie, które wejdzie do gry w przyszłej rundzie). Jeśli na karcie tego Wydarzenia widnieje symbol żetonu, umieśćcie na niej odkryty żeton, losowo dobrany ze stosu.
- Uzupełnijcie **rynek**. Pierwszych 9 kart ze stosu aktualnego okresu należy ułożyć w prostokątnym układzie 3 x 3, pozostawiając między kartami trochę wolnej przestrzeni. Następnie na kartach, na których widnieje symbol żetonu należy umieścić odkryty/e żeton(y) (patrz: str.7).
- Wszyscy wykorzystani robotnicy stają się z powrotem aktywni i wracają na karty Startowe graczy.



Przykład: przygotowanie do pierwszej rundy.
Na karcie Uniwersytetu zostaje umieszczony żeton.

2) Alokacja i aktywacja robotników

Gracze wykonują swoje tury po kolei, do momentu, aż wszyscy spasują. Rozpoczyna gracz z kartą Pierwszego Gracza, następnie gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi wybrać jedną z akcji dostępnych w fazie, w której aktualnie się znajduje.

Gracz w **fazie Alokacji (Faza I)** musi przeprowadzić jedną z poniższych akcji:

- wysłać robotnika do pracy,
- skorzystać z bieżącego Wydarzenia,
- rozpocząć fazę Aktywacji (czyli przesunąć swój dysk z pola Fazy I na pole Fazy II) i **natychmiast** wykonać jedną z akcji dostępnych w fazie II.

Gracz w **fazie Aktywacji (Faza II)** musi wykonać jedną z poniższych akcji:

- zebrać fundusze,
- aktywować kartę,
- skorzystać z bieżącego Wydarzenia,
- wykorzystać funkcję jednego ze swoich Budynków,
- spasować.

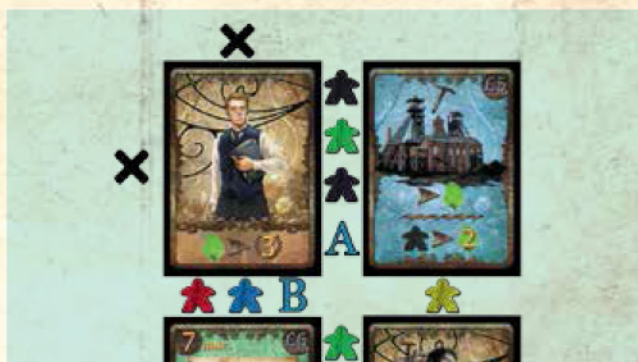
Niektórzy gracze mogą być już w fazie Aktywacji, podczas gdy inni będą ciągle w fazie Alokacji. W swojej turze gracz wybiera akcję zgodnie z fazą, w której się znajduje, niezależnie od tego, w jakiej fazie znajdują się przeciwnicy.

Uwaga: gracz w fazie Aktywacji nie może w bieżącej rundzie powrócić już do fazy Alokacji.

Gdy gracz spasuje, nie może już do końca bieżącej rundy wykonywać żadnych akcji. Pozostali gracze wykonują nadal swoje tury. Runda dobiegnie końca, gdy wszyscy gracze spasują.

a) Wysłanie robotnika do pracy

Ta akcja może być wykonana tylko podczas fazy Alokacji. Gracz bierze jednego robotnika ze swojej karty Startowej i umieszcza na rynku **między dwoma sąsiadującymi ze sobą kartami lub między kartą a pustym miejscem pozostałym po zabranej karcie**. Nie ma ograniczenia w liczbie robotników, jaka może się znajdować między jakimikolwiek dwoma kartami na rynku.



Przykład: Niebieski chce umieścić robotnika obok karty Praktykanta. Może to uczynić na pozycji A lub B. Pozycje X są zabronione, gdyż znajdują się poza rynkiem.

b) Skorzystanie z bieżącego Wydarzenia

Ta akcja może zostać wykonana w fazie Alokacji lub w fazie Aktywacji, ale każdy gracz może ją wykonać tylko raz na rundę. Polega ona na skorzystaniu z działania karty bieżącego Wydarzenia. Po użyciu, gracz kładzie na karcie Wydarzenia swój dysk, aby zaznaczyć, iż w danej rundzie już z niej skorzystał. Niektóre Wydarzenia posiadają kilka efektów działania i gracz decydujący się na użycie karty musi wybrać jeden z nich.

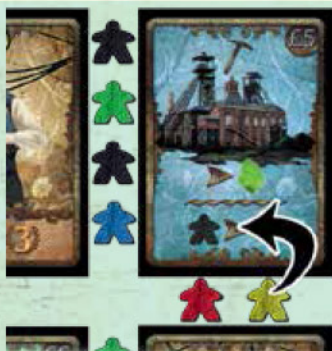


Przykład: Czerwony korzysta z bieżącego Wydarzenia. Poświęca 1 kryształ Spyrium i zyskuje £3, a następnie kładzie na karcie swój dysk, aby pamiętać, że w tej rundzie nie może ponownie skorzystać z tego Wydarzenia.

c) Zbieranie funduszy

Ta akcja może zostać wykonana tylko w fazie Aktywacji. Gracz wybiera jednego ze swoich robotników znajdujących się na rynku oraz jedną z kart, przy której on stoi, a następnie otrzymuje z banku £1 za każdego innego robotnika stojącego przy tej samej karcie, bez względu na to, do którego gracza należy. Następnie gracz zdejmuje wykorzystanego robotnika z rynku i kładzie obok karty Startowej. Do końca bieżącej rundy robotnik jest nieaktywny.

Jeśli obie karty, przy których stał wskazany robotnik zostały wcześniej usunięte z rynku, gracz nie otrzymuje żadnych pieniędzy i nieaktywny robotnik zostaje odłożony obok karty Startowej. Jednak nadal działanie to jest uznawane za akcję.



Przykład: Żółty znajdujący się w fazie II zdejmuje z rynku robotnika, aby podreperować swoje finanse. Wybiera kartę Kopalni i zarabia £5 za pozostałych 5 robotników, którzy stoją przy karcie.

d) Aktywowanie karty

Ta akcja może zostać wykonana tylko w fazie Aktywacji. Gracz wybiera jednego ze swoich robotników znajdujących się na rynku oraz jedną z kart, przy której on stoi, a następnie ją aktywuje:

- jeśli jest to karta Postaci, korzysta z jej usług,
- jeśli jest to karta Budynku, wznosi go,
- jeśli jest to karta Technologii, opatentowuje ją.

We wszystkich tych przypadkach, gracz musi uiścić opłatę do banku:

- cenę widniejącą w prawym górnym rogu aktywowanej karty oraz
- dodatkowo £1 za każdego **innego** robotnika stojącego przy tej karcie, bez względu na to, do którego gracza należy.

Robotnik, który dokonał aktywacji jest następnie usuwany z rynku i odłożony jako nieaktywny obok karty Startowej.

Korzystanie z usług Postaci: gracz natychmiast i jednokrotnie korzysta ze zdolności Postaci. Po aktywacji Postać zostaje na swoim miejscu i może zostać aktywowana przez innych stojących przy niej robotników, włączając w to innych robotników gracza, który już skorzystał z jej usług. Zdolność niektórych Postaci zależy od wartości zetonu (patrz: str. 7). Gracz może skorzystać z usług takiej Postaci tylko wtedy, jeśli znajduje się na niej przynajmniej jeden zeton. Gracz wybiera jeden z zetonów, używa jego wartości podczas aktywacji Postaci, a następnie odrzuca zeton. Karta pozostaje na rynku nawet wtedy, gdy nie ma już na niej żadnych zetonów.



Przykład: Czarny przechodzi do fazy II i decyduje się skorzystać z usług Praktykanta. W tym celu usuwa jednego ze swoich robotników i płaci £0 (koszt karty) oraz £4 (za stojących przy karcie robotników). Następnie poświęca 1 kryształ Spyrium, aby zdobyć 3 punkty zwycięstwa (zdolność Praktykanta).

Wznoszenie Budynku: gracz wznosi Budynek, aby móc z niego później korzystać. W tym celu zabiera kartę z rynku i kładzie po prawej stronie swojej karty Startowej, wybierając przy tym jedną z trzech opcji:

- kupienie miejsca pod nowy Budynek – nowe miejsce kosztuje £1 za każdy Budynek, jaki gracz już posiada, co oznacza, iż miejsce pod pierwszy Budynek jest darmowe, pod drugi kosztuje £1 itd.;
- zastąpienie posiadanego Budynku (obróconego lub nie) bez płacenia za miejsce;
- zastąpienie posiadanego Budynku (obróconego lub nie) bez płacenia za miejsce w sytuacji, gdy oba Budynki (nowy i zastępowany) posiadają przynajmniej jeden wspólny symbol, co dodatkowo pozwala obniżyć cenę nowego Budynku o £3 (maksymalnie do ceny £0).

Wzniesienie niektórych Budynków (patrz: str. 10 - 11) przynosi graczowi natychmiastowe korzyści. Na przykład, jeśli gracz wznosi Budynek, na którym znajduje się zeton oznaczający punkty zwycięstwa, natychmiast je zdobywa (patrz: dalej).



Przykład: Niebieski wznosi Fabryk i płaci £6 (jej koszt) plus £2 (dwóch innych robotników obok karty). Gracz może teraz zapłacić £2, aby wnieść Budynek na nowym miejscu lub postawić Fabrykę za darmo w miejsce Dzielnicy Robotniczej lub za darmo w miejsce Laboratorium zyskując dodatkowo zniżkę £3 na cenę Fabryki dzięki wspólnemu symbolowi widniejącym na obu kartach.

Opatentowanie Technologii: gracz zostaje właścicielem Technologii, która już do końca gry będzie przynosiła mu korzyści oraz dodatkowe punkty zwycięstwa na zakończenie rozgrywki. Gracz umieszcza kartę po lewej stronie swojej karty Startowej.

W przeciwieństwie do Budynków, Technologie nie wymagają miejsca. Nie ma też limitu w liczbie Technologii, jakie gracz może posiadać. Ponadto, gracz nie może utracić ani odrzucić raz zdobytej karty Technologii.

e) Wykorzystanie funkcji Budynku

Ta akcja może zostać wykonana tylko w fazie Aktywacji. Gracz wybiera jeden ze swoich aktywnych Budynków, przy czym, jeśli Budynek posiada kilka funkcji, gracz wybiera jedną z nich. Następnie obraca kartę o 90°, aby zaznaczyć, że w bieżącej rundzie nie może już z niej skorzystać.

Jeśli wybrana funkcja Budynku wymaga poświęcenia robotników, gracz przenosi ich z karty Startowej na kartę Budynku.

Jeśli wybrana funkcja wymaga poświęcenia Spyrium, gracz płaci wymagane kryształy do banku.

Funkcja Budynku jest wprowadzana w życie natychmiast.



Przykład: Zielony korzysta ze swojej Kopalni. Gracz może albo otrzymać z banku 1 kryształ Spyrium, albo z pomocą aktywnego robotnika, otrzymać 2 takie kryształy. W obu przypadkach gracz obraca kartę Budynku o 90° i do końca bieżącej rundy nie może z niej ponownie skorzystać.

f) Pasowanie

Ta akcja może zostać wykonana tylko w fazie Aktywacji i tylko, jeśli gracz nie posiada już swoich robotników na rynku (jeśli gracz nadal posiada swoich robotników na rynku, musi wpięrow wykonać akcję Zebrania Funduszy albo Aktywowania Karty).

Po spasowaniu, gracz już do końca bieżącej rundy nie może wykonywać żadnych akcji.

ZAKOŃCZENIE RUNDY

Runda dobiega końca, gdy wszyscy gracze spasują.

Karty, które pozostały na rynku należy odrzucić. Nie będą już użyte w grze.

- Należy także odrzucić kartę bieżącego Wydarzenia. Gracze, którzy z niej skorzystali odzyskują swoje dyski.
- Gracze przywracają do pionu wszystkie obrócone o 90° karty Budynków i Technologii.
- Pierwszy gracz przekazuje kartę Pierwszego Gracza osobie siedzącej po swojej lewej stronie.

KONIEC GRY

Gra dobiega końca po zakończeniu szóstej rundy. Każdy gracz dodaje teraz dodatkowe punkty zwycięstwa do punktów zdobytych w trakcie rozgrywki (wskazanych na Torze Punktacji):

- punkty widniejące na kartach Budynków (Budynki, które zostały usunięte w wyniku wymiany nie przynoszą punktów);
- punkty widniejące na kartach Technologii, ale maksymalnie 7 punktów za jedną Technologię.

Pozostałe graczom pieniądze, kryształy Spyrium i robotnicy nie przynoszą żadnych punktów.



Przykład: Do punktów zdobytych w trakcie gry Niebieski dolicza 13 pkt za swoje Budynki i 7 pkt za Technologię Automatykacji (gracz posiada 8 kryształów Spyrium, ale karta Technologii nie może przynieść więcej niż 7 pkt).

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

ŻETONY



Karty z symbolem żetonu wymagają użycia żetonów o wartościach 1, 2 i 3.

W trakcie gry zakryte żetony leżą w stosie obok planszy. Jeśli żeton zostaje odrzucony (w wyniku wykorzystania lub odrzucenia na koniec rundy) należy go umieścić w osobnym stosie żetonów odrzuconych, które zostaną przetasowane i z powrotem wprowadzone do gry w wypadku braku nowych żetonów.

Żetony na kartach Budynku: kiedy Budynek wykorzystujący żeton (Kopalnia albo Uniwersytet) zostaje na początku rundy umieszczony na rynku, należy na nim położyć jeden odkryty żeton, losowo dobrany ze stosu.

Kiedy gracz wzniesie taki Budynek, odrzuca żeton i otrzymuje wskazaną przez jego wartość liczbę surowców (Kopalnia) lub punktów zwycięstwa (Uniwersytet).

Żetony na kartach Postaci: kiedy Postać wykorzystująca żetony (Urzędnik, Górnik, Architekt, Bankier, albo Finansista) zostaje na początku rundy umieszczona na rynku, należy na niej położyć liczbę losowo dobranych odkrytych żetonów równą **liczbie graczy minus jeden**.

Kiedy gracz korzysta z usług takiej Postaci, odrzuca wybrany przez siebie żeton i otrzymuje wskazaną przez jego wartość liczbę punktów zwycięstwa (Urzędnik), surowców (Górnik) albo płaci do banku wskazaną wartość w funtach (Architekt, Bankier, Finansista). Jeśli na karcie nie został już żaden żeton, Postać pozostaje na swoim miejscu, ale gracze nie mogą już korzystać z jej usług. Może jednak być wykorzystana przez stojącego przy niej robotnika do akcji Zebrania Funduszy.

Żetony na kartach Wydarzeń: jeśli na początku rundy na wierzchu stosu przyszłych Wydarzeń zostaje odkryta karta z symbolem żetonu, należy na niej położyć jeden odkryty żeton. Jego wartość będzie mogła być wykorzystywana przez wszystkich graczy korzystających z tego Wydarzenia. Żeton pozostaje na karcie do momentu odrzucenia Wydarzenia z gry.

Technologia Handlu: Gracz, który opatentował tę Technologię zatrzymuje żetony z aktywowanych przez siebie kart na rynku (maksymalnie do 7 sztuk) zamiast je odrzucać. Każdy z tych żetonów jest wart na koniec gry 1 punkt zwycięstwa.

STATUS



Symbol statusu na niektórych kartach oznacza natychmiastowe działanie. Gracz, który korzysta z symbolu może:

- przesunąć swój dysk na Torze Statusu o jedno pole w prawo lub
- zdobyc tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje aktualna pozycja jego dysku na torze.



Przykład: Czerwony skorzystał właśnie z usług Architekta. Odrzuca żeton o wartości 1 i płaci do banku £1, co pozwala mu podjąć działanie na Torze Statusu. Jako że czerwony dysk znajduje się na polu 3, gracz może albo przesunąć go na pole 4, albo zdobyć 3 punkty zwycięstwa. Kolejny gracz, który skorzysta ze zdolności Architekta będzie musiał zapłacić £2 za żeton o wartości 2. Kolejne usługi będą już niemożliwe.

BONUS



Jak tylko gracz osiągnie lub przekroczy próg 8 zdobytych punktów zwycięstwa, natychmiast otrzymuje jeden bonus do wyboru:

- dodatkowego robotnika z rezerwy, którego natychmiast umieszcza jako aktywnego na swojej karcie Startowej
- lub £5 z banku.

Następnie gracz odrzuca z gry swój znacznik odpowiadający wybranemu bonusowi, a znacznik odnoszący się do drugiego bonusu kładzie obok pola 20 na torze punktacji.

Jak tylko gracz osiągnie lub przekroczy próg 20 punktów zwycięstwa, natychmiast otrzymuje ów drugi bonus i odrzuca odpowiadający mu znacznik.

PODZIĘKOWANIA

Autor pragnie podziękować wszystkim swoim przyjaciołom, którzy pomogli mu przy tworzeniu gry, doradzali, zachęcali i wspierali, a w szczególności Dominique za próbę stworzenia czegoś innego, Thomasowi za cały jego wkład i oczywiście Conny za jej entuzjazm.

Wydawca pragnie podziękować Williamowi, gangowi oraz Do za ostatnie dotknięcie pędzla!

Logo spyrium: Georgie Retzer
(<http://illustratorg.deviantart.com>)

Tłumaczenie dla REBEL.PL: Monika Żabicka



Po odkryciu na wierzchu stosu tego Wydarzenia, należy umieścić na nim jeden odkryty żeton. Gracz otrzymuje tyle monet, kryształów Spyrium lub punktów zwycięstwa, ile wynosi wartość żetonu.



Gracz oddaje do banku 1 kryształ Spyrium i wykonuje akcję na Torze Statusu (patrz: str. 7).



Gracz płaci £3 w zamian za 3 punkty zwycięstwa lub £6 w zamian za 5 punktów zwycięstwa.



Gracz oddaje do banku 1 kryształ Spyrium, aby otrzymać £3 lub oddaje 3 kryształy, aby otrzymać £6.



Gracz płaci £1, aby przywrócić do pionu wykorzystany już w tej rundzie Budynek (obrócony o 90°) i natychmiast skorzysta ponownie z jego funkcji (jeszcze w tej samej akcji). Robotnicy i/lub kryształy wymagane do wykonania akcji muszą zostać ponownie poświęcone.



Gracz płaci £1 za każdego robotnika, którego posiada, aby otrzymać nowego robotnika z rezerwy. Gracz umieszcza go na swojej karcie Startowej. Robotnik jest od razu aktywny.



Podczas fazy II (Aktywacji): gracz natychmiast umieszcza robotnika ze swojej karty Startowej na rynku.



POSTACI

Górnik



Gracz odrzuca z karty jeden żeton i pobiera tyle kryształów Spyrium, ile wynosi jego wartość.

Geolog



Gracz otrzymuje 2 kryształy Spyrium.

Praktykant



Gracz oddaje do banku 1 kryształ Spyrium i zdobywa 3 punkty zwycięstwa.

Inżynier



Gracz oddaje do banku 1 kryształ Spyrium i zdobywa 4 punkty zwycięstwa.

Urzędnik



Gracz odrzuca z karty jeden żeton i otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi jego wartość.

Doradca



Gracz zdobywa 3 punkty zwycięstwa.

Bankier



Gracz odrzuca z karty jeden żeton, płaci jego równowartość w funtach do banku i zdobywa 4 punkty zwycięstwa.

Finansista



Gracz odrzuca z karty jeden żeton, płaci jego równowartość w funtach do banku i zdobywa 5 punktów zwycięstwa.

Architekt



Gracz odrzuca z karty jeden żeton, płaci jego równowartość w funtach do banku i może podjąć działanie na Torze Statusu (patrz: str. 7).

Uwaga: Gracz nie może wezwać Bankiera, Finansistę, ani Architekta bez opłacenia ceny wskazanej przez wartość żetonu.



Kopalnia



Po lewej: gracz poświęca 1 robotnika, aby otrzymać 1 kryształ Spyrium.

W środku: gracz otrzymuje 1 kryształ Spyrium lub poświęca 1 robotnika, aby otrzymać 2 kryształy Spyrium.

Po prawej: gracz otrzymuje 1 kryształ Spyrium lub poświęca 1 robotnika, aby otrzymać 3 kryształy Spyrium. Wznosząc ten Budynek gracz otrzymuje tyle kryształów Spyrium, ile wynosi wartość żetonu na karcie.

Warsztat



Po lewej: gracz poświęca 1 robotnika i 1 kryształ Spyrium, aby zdobyć 3 punkty zwycięstwa.

Po prawej: gracz poświęca 1 robotnika i 2 kryształy Spyrium, aby zdobyć 5 punktów zwycięstwa.

Fabryka



Po lewej: gracz poświęca 1 robotnika i 2 kryształy Spyrium, aby zdobyć 6 punktów zwycięstwa lub poświęca 2 robotników i 3 kryształy Spyrium, aby zdobyć 10 punktów zwycięstwa.

Po prawej: gracz poświęca 2 robotników i 3 kryształy Spyrium, aby zdobyć 10 punktów zwycięstwa lub poświęca 2 robotników i 5 kryształów Spyrium, aby zdobyć 15 punktów zwycięstwa.

Laboratorium



Po lewej: gracz poświęca 1 robotnika i 1 kryształ Spyrium, aby zdobyć 4 punkty zwycięstwa.

W środku: gracz poświęca 1 robotnika i 1 kryształ Spyrium, aby zdobyć 5 punktów zwycięstwa.

Po prawej: gracz poświęca 1 robotnika i 2 kryształy Spyrium, aby zdobyć 7 punktów zwycięstwa.

Uwaga: Laboratoria posiadają 2 symbole: Fabryki oraz Badań i dlatego pozwalają graczowi na skorzystanie ze zniżki £3 przy zakupie Budynku podczas jego wymiany na Warsztat, Fabrykę, Uniwersytet albo inne Laboratorium lub odwrotnie. Jednakże, zastąpienie jednego Laboratorium innym Laboratorium daje tylko jedną zniżkę £3.

Dzielnica robotnicza



Po wzniesieniu Budynku po lewej gracz otrzymuje z rezerwy nowego robotnika, którego umieszcza na swojej karcie Startowej. Robotnik jest od razu aktywny. Po wzniesieniu Budynku po prawej gracz otrzymuje z rezerwy 2 nowych robotników, których umieszcza na swojej karcie Startowej. Robotnicy są od razu aktywni.

Uwaga: te Budynki nie mogą zostać użyte do akcji Wykorzystania Funkcji Budynku, gdyż jej nie posiadają.

Rezydencja



Po wzniesieniu Rezydencji gracz natychmiast podejmuje działanie na Torze Statusu (patrz: str. 7).

Uwaga: ten Budynek nie może zostać użyty do akcji Wykorzystania Funkcji Budynku, gdyż jej nie posiada.

Uniwersytet



Po lewej: gracz poświęca 1 robotnika, aby otrzymać 2 punkty zwycięstwa. Po prawej: gracz poświęca 1 robotnika, aby otrzymać 3 punkty zwycięstwa lub poświęca 2 robotników, aby otrzymać 6 punktów zwycięstwa.

Uwaga: wznosząc Uniwersytet gracz otrzymuje liczbę punktów zwycięstwa równą wartości żetonu na karcie.

Luksusowa posiadłość, Willa, Pałac



Te Budynki są warte na koniec gry odpowiednio: 6, 9 i 12 punktów zwycięstwa. *Uwaga: te Budynki nie mogą zostać użyte do akcji Wykorzystania Funkcji Budynku, gdyż jej nie posiadają.*



Automatyzacja



Za każdym razem, gdy gracz korzysta z funkcji Kopalni nie poświęca robotnika.

Koniec gry: gracz zdobywa 1 punkt zwycięstwa za każdy posiadany kryształ Speryum.

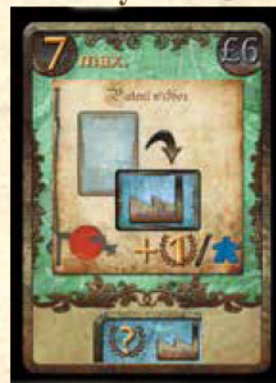
Kapitalizacja



Za każdym razem, gdy gracz usuwa robotnika z rynku w celu Zebrania Funduszy, otrzymuje £2 więcej.

Koniec gry: gracz zdobywa 1 punkt zwycięstwa za każde posiadane £2.

Inżynieria



Za każdym razem, gdy gracz korzysta z Budyńku z symbolem Fabryki, zdobywa 1 punkt zwycięstwa więcej za każdego poświęconego robotnika.

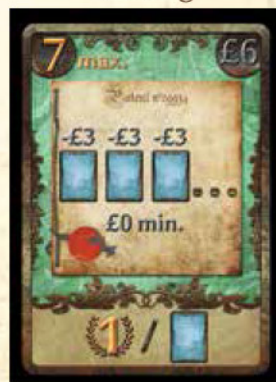
Koniec gry: gracz zdobywa tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi suma wartości punktowej jego Budyńków z symbolem Fabryki.

Lobbing



Raz na rundę, gracz może aktywować kartę (Postaci, Budyńku lub Technologii) bez płacenia dodatkowego kosztu wynikającego z robotników stojących obok karty. Koniec gry: gracz zdobywa punkty zwycięstwa wskazane przez położenie jego dysku na Torze Statusu.

Dźwig



Za każdym razem, gdy gracz wznosi Budynek w nowym miejscu płaci £3 mniej (minimum £0). Koniec gry: gracz zdobywa 1 punkt zwycięstwa za każdy posiadany Budynek.

Produktywność



Raz na rundę gracz może przywrócić do pionu Budynek obrócony o 90° i natychmiast skorzystać z jego funkcji (jeszcze w tej samej akcji). Robotnicy i/lub Speryum wymagane do wykonania akcji muszą zostać ponownie poświęceni.

Koniec gry: gracz zdobywa 1 punkt zwycięstwa za każdego posiadane robotnika.

Handel



Gracz nie odrzuca, ale zatrzymuje żeton z aktywowanych przez siebie kart na rynku. Raz na rundę, gdy aktywuje kartę lub Wydarzenie z żetonem, gracz zabierając żeton deklaruje, jaką on dla niego przyjmuje w tym momencie wartość (1, 2 lub 3).

Koniec gry: gracz zdobywa 1 punkt zwycięstwa za każdy zatrzymany żeton, bez względu na to, czy modyfikował jego wartość, czy nie.