



SPYRIUM

Tervező: William Attia - Grafika: Neriac (játék) & Arnaud Demaegd (doboz)

Játékszabály

A viktoriánus Angliában a Spyrium, egy nagy energiahatékonyságú és figyelemreméltó tulajdonságokkal rendelkező ásvány felfedezése forradalmasította az ipart...

Egy ipari konglomerátum vezetőjeként megragadod ezt a lehetőséget, amit a sors felajánlott a nemzetnek. Toborozz megfontoltan, építsd és fejleszd a gyáraidat, szabadalmaztass eljárásokat riválisaid orra előtt. Építs egy virágzó üzleti birodalmat Őfelsége, a Királynő nagyobb dicsőségére!

A doboz tartalma



35 db munkás
(7 db minden színből)



20 db korong
(4 db minden színből)



kb. 50 db Spyrium kristály



24 db számozott zseton (1, 2 és 3)
(8 db mindegyik számból)



36 db 1 £-os és 10 db 5 £-os érme



10 db bónuszjelző
(2 db minden színből)



1 db kezdőjátékos-kártya



5 db kezdőkártya
(1 db minden színből)



7 db eseménykártya



7 db eljárás-kártya



17 db szakemberkártya



35 db épületkártya



1 tábla

- a) Jövendő események
- b) Forduló eseménye
- c) Pontozósáv
- d) Lakóhelysáv
- e) I. fázis (Lerakás)
- f) II. fázis (Aktiválás)

Jelek



A játék célja

Minden játékos egy ipari konglomerátumot vezet. A játék során a játékosok győzelmi pontokat szereznek épületek megépítésével, ezekben munkások alkalmazásával, eljárások szabadalmaztatásával és szakemberek bérlésével. A játék végén az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte.

Előkészületek

- Az A, B és C periódushoz tartozó kártyákat hátlapjuk alapján válogassátok szét, és keverjétek meg az egyes paklikat, majd tegyétek képpel lefelé a 3 paklit.
- Az eseménykártyákat keverjétek meg, és tegyétek képpel felfelé egy pakliba a tábla jövődő események helyére (a).
- Minden játékos válasszon egy színt, és tegyen három korongot abból a színből a táblára: egyet a pontozósáv 0-s mezőjére (c), egyet a lakóhelysáv első (2-es számú) mezőjére (d), és egyet az I. fázis mezőjére (e).
- Minden játékos kap egy kezdőkártyát, 3 munkást a színéből, 2 Spyrium kristályt, 8 £-ot és az utolsó korongot a színéből, amit arra fognak használni, hogy jelöljék, használták-e a kör eseményét vagy sem. Az egyes színek további 4 munkása a játék elején nem érhető el, ezek kerüljenek a tábla mellé.
- A játékosok a bónuszjelzőiket tegyék a pontozósáv 8-as mezője mellé, ahol majd először használni fogják ezeket.
- A számozott zsetonokat keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé a tábla mellé. Ha a legfelső eseménykártya használ zsetont, akkor véletlenszerűen húzzatok egyet, és képpel felfelé tegyétek a lapra.
- A megmaradt Spyriumból és pénzből (mindkettő korlátlan számúnak számít) hozzátok létre a bankot.
- Határozzátok meg a kezdőjátékost valamilyen módszerrel, és adjátok neki a kezdőjátékos-kártyát.

b) Használja a forduló eseményét

Ezt az akciót végre lehet hajtani a Lerakásfázisban és az Aktiválásfázisban is, de minden játékos csak egyszer hajthatja végre egy fordulóban. A játékos végrehajtja a forduló eseménykártyájának a hatását, aztán ráteszi a korongját a lapra, hogy jelölje, már használta, és így ebben a fordulóban már nem használhatja többet. Néhány eseménynek több lehetséges hatása is van; ha a játékos egy ilyen eseményt használ, akkor választania egyet kell a hatások közül.



Példa: Piros a forduló eseményét használja. Elkölt 1 Spyrium kristályt, és szerez 3 £-ot, majd ráteszi a korongját az eseményre, hogy jelezze, már használta ebben a fordulóban.

c) Pénzt szerez

Ezt az akciót csak az Aktiválásfázisban lehet végrehajtani. A játékos kiválasztja egyik munkását a piacon. Ezután kiválaszt egy, az adott munkással szomszédos **kártyát**, és 1 £-ot kap a banktól az adott kártyával szomszédos minden **más** munkásért, függetlenül attól, hogy ki azok tulajdonosa. A kiválasztott munkás lekerül a piacról, és a játékos kezdőkártyája mellé kell tenni, inaktív állapotban. Ha a választott munkással szomszédos két kártya már lekerült, akkor a játékos nem szerez semmit, a munkást leveszi a piacról, és inaktív állapotban a kezdőkártyája mellé teszi. Ez ettől még akciónak számít.



Példa: Sárga, aki már a II. fázisban van, leveszi egy munkását, hogy pénzhez jusson. A Bányát választja, és 5 £-ot szerez, mivel még 5 munkás van a lap szomszédságában.

d) Aktiválja egy kártyáját

Ezt az akciót csak az Aktiválásfázisban lehet végrehajtani. A játékos kiválasztja egyik munkását a piacon. Ezután kiválaszt egy, az adott munkással szomszédos kártyát, és aktiválja azt:

- ha ez egy szakemberlap, akkor felkéri egy munkára,
- ha ez egy épületlap, akkor megépíti azt az épületet,
- ha ez egy eljáráslap, akkor szabadalmaztatja azt.

Minden esetben fizetnie kell a banknak:

- az aktivált kártya jobb felső sarkában látható árat,
- 1-1 £-ot minden, a kártyával szomszédos **másik** munkás miatt, mindegy, ki a tulajdonosuk.

A kiválasztott munkás ezután lekerül a piacról, és a játékos kezdőkártyája mellé kell tenni, inaktív állapotban.

Alkalmaz egy szakembert: a játékos azonnal megkapja **egyszer** a szakember hatását. Az aktiválás után a kártya a helyén marad, és egy másik szomszédos munkással lehet aktiválni, akár ugyanennek a játékosnak is.

Néhány szakember hatása függ egy zseton értékétől (lásd a 7. oldalon). A játékos az ilyen szakembert csak addig tudja felkérni, amíg legalább egy zseton van még a kártyán.

Ebben az esetben válaszd ki az egyik zsetont, használd az értékét az aktiváláshoz, majd dobd el. A kártya akkor is a piacon marad, ha már nincs rajta zseton.



Példa: Fekete jön a II. fázisban. Úgy dönt, hogy a Segédet alkalmazza. Leveszi az egyik munkását, és 0 £-ot (a kártya ára) + 4 £-ot (a még ott lévő munkások száma) fizet. Ezután elkölt 1 Spyrium kristályt, és kap érte 3 győzelmi pontot (a Segéd hatása).

Épületet épít: a játékos megépít egy épületet a szomszédságában, hogy később felhasználhassa azt.

A játékos elveszi a kártyát, és leteszi a kezdőkártyája jobb oldalára, választva egyet a következő három lehetőség közül:

- Vesz egy új helyet az épület megépítéséhez. Ennek a helynek az ára 1 £ minden, a játékos tulajdonában lévő épület után, ami azt jelenti, hogy az első épület helye ingyenes, a másodiké 1 £ stb.
- Lecseréli egy már meglévő épületét (elfordított vagy sem). A régi épületet eldobja, és a játékosnak nem kell fizetnie az új helyért.
- Lecseréli egy olyan épületét (elfordított vagy sem), amin van legalább egy olyan jel, mint az újon. A régi épület dobásra kerül, a játékosnak nem kell fizetnie az új helyért, és az új épület ára 3 £-tal kevesebb lesz (de nem csökkenhet 0 £ alá).

Néhány épület megépítése (lásd a 10. és a 11. oldalt) azonnali előnyöket biztosít a játékosnak.

Pontosabban, ha a játékos olyan épületet épít meg, amin van győzelmpont-jelző, akkor azt rögtön megkapja.



Példa: Kék megépít egy Gyárat, és 6 £ (az ára) + 2 £ (2 munkás van a kártya mellett) = 8 £-ot fizet. A lerakásához vagy elkölt 2 £-ot, és egy új helyre teszi, vagy semmibe nem kerül neki, ha lecseréli a Munkástelepét, vagy 3 £-tal lecsökkenti a Gyár árát, ha a Laboratóriumát cseréli le, amin van olyan jel, mint a Gyáron.

Eljárást szabadalmaztat: A játékos kifejleszt egy eljárást, ami a játék folyamán előnyöket biztosít neki, a játék végén pedig győzelmi pontot ér.

Vedd el a kártyát, és tedd a kezdőkártyád bal oldalára.

Az épületekkel ellentétben az eljárásnak nincs szüksége helyre. Nincs korlátozva a játékos tulajdonába kerülő eljárások száma. Amint a játékos a birtokába vette, többé már nem vesztheti el vagy dobhatja el az eljárást.

e) Használja egy épületét

Ezt az akciót csak az Aktiválásfázisban lehet végrehajtani. A játékos kiválasztja egyik, még nem elfordított épületének hatását (ha az épületnek több hatása is van, akkor az egyiket ki kell választania közülük).

Ezután elfordítja a kártyát (ez az épület nem lesz elérhető a forduló további részében).

Ha a hatáshoz szükség van munkásra, akkor a játékosnak el kell vennie a munkásokat a kezdőkártyájáról, és az épületre kell tennie őket.

Ha az épület hatásának Spyriumra van szüksége, akkor a játékosnak azt be kell fizetnie a bankba.

Az épület hatása azonnal bekövetkezik.



Példa: Zöld a Bányáját használja. Vagy elvesz a bankból 1 Spyrium kristályt, vagy egy aktív munkását használja 2 kristály megszerzéséhez. Mindkét esetben a játékos elfordítja a Bányát, ami ebben a fordulóban már nem használható fel többet.

f) Passzol

Ezt az akciót csak az Aktiválásfázisban lehet végrehajtani, és csak ha a játékosnak már nincs több munkása a piacon (ha még van ott, akkor előbb egy Szerezz pénzt vagy Aktiválj egy kártyát akciót kell végrehajtania).

Amint a játékos passzolt, további akciókat már nem hajthat végre az aktuális fordulóban.

A forduló vége

A forduló akkor ér véget, ha mindenki passzolt.

A még a piacon lévő kártyák dobásra kerülnek, és nem lehet tovább használni ezeket a játékban.

● A fordulóesemény is dobásra kerül. Azok, akik használták, visszakapják a korongjukat.

● A játékos szomszédságában lévő elfordított épületek visszafordulnak, akárcsak az elfordított eljárások.

● A kezdőjátékos átadja a kezdőjátékos-kártyát a tőle balra ülőnek.

A játék vége

A játék a hatodik forduló után ér véget. Minden játékos hozzáadja a következő győzelmi pontokat a játék során szerettekhez (amit a pontozósávon tartottak számon):

● a megépített épületeken jelölt győzelmi pontok (a lecserélt épületek nem érnek semennyi pontot sem),

● a szabadalmaztatott eljárásokon jelölt győzelmi pontok, maximum 7 pont eljárásonként.

A pénz, a Spyrium és a munkások nem érnek pontot.



Példa: A játék során szerzett pontjaihoz Kék még szerez 13 pontot az épületeiért és 7 pontot az Automatizálás eljárásért (8 Spyrium kristály van, de egy eljárás nem adhat 7-nél több pontot).

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Holtverseny esetén több nyertes van.

Zsetonok



A zsetonjeles kártyák a számozott zsetonokat használják. A zsetonok mindegyikének az értéke 1, 2 vagy 3, és képpel lefelé a talonban tároljuk őket. Ha egy zseton dobásra kerül (vagy mert felhasználták, vagy a forduló végén, ha nem használták), akkor egy dobópakliba kell tenni, és ha új talonra lesz szükség, akkor újra kell keverni.

Zsetonok az épületeken: Ha egy zsetonokat használó épület (Bánya vagy Egyetem) kerül le a piacra a forduló kezdetén, akkor véletlenszerűen húzott zsetont kell rátenni képpel felfelé.

Ha az adott épületet megépíti egy játékos, akkor eldobja a zsetont, és a zseton levő számú nyersanyagot (Bánya) vagy győzelmi pontot (Egyetem) kap.

Zsetonok szakembereken: Ha egy zsetonokat használó szakember (Bürokrata, Bányász, Építész, Bankár vagy Tőkéstárs) kerül le a piacra a forduló kezdetén, akkor a játékosok számánál eggyel kevesebb számú zseton kerül rájuk képpel felfelé.

Ha a játékos felbérel egy szakembert, a játékos eldob egy általa választott zsetont a kártyáról, és megkapja a megfelelő számú győzelmi pontot (Bürokrata) vagy nyersanyagot (Bányász), vagy befizeti az adott összeget (Építész, Bankár, Tőkéstárs). Ha már nem marad több zseton a lapon, akkor is ott marad a szakember, de nem lehet többé alkalmazni. A kártyát azonban még lehet pénzszerzésre használni a szomszédos munkásokkal.

Zsetonok az eseményeken: Ha egy zsetont használó eseményt fedtek fel a forduló elején, akkor tegyetek rá egy zsetont képpel felfelé. A zsetonon feltüntetett értéket használja minden játékos, aki ezt az eseményt használja. Ez a zseton a lapon marad, míg a lap dobásra nem kerül.

Kereskedelem eljárás: Az a játékos, aki szabadalmaztatta a Kereskedelem eljárást, az eldobásuk helyett megtartja a piackártyákra tett zsetonokat aktiváláskor, maximum 7 darabot. Mindegyik zseton 1 pontot fog érni neki a játék végén.

Lakóhelyek



Néhány kártyán lakóhelyjel látható, ami azonnali hatást jelent. Az a játékos, aki használja ezt a lapot, választhat, hogy:

- vagy egy mezőt jobbra mozgatja a korongját a tábla lakóhelysávján,
- vagy annyi győzelmi pontot szerez, ami az aktuális helye a korongjának ezen a sávon.



Példa: Piros épp most bérel fel egy Építészt. Eldob egy 1-es értékű zsetont, és fizet 1 £-ot, ami lehetővé tesz egy akciót neki a lakóhelysávon. Mivel a korongja a sáv 3-as mezőjén van, ezért vagy a sáv 4-es mezőjére lép, vagy kap 3 győzelmi pontot. A következő játékosnak, aki felbérel az Építészt, 2 £-ot kell fizetnie azért, hogy aktiválja a hatását, mivel a zseton értéke 2-es, és azután többet nem lehet felbérelni az Építészt.

Bónusz



Amint egy játékos eléri a 8 győzelmi pontot (vagy túllépi azt), akkor azonnal megszerzi a választott bónuszt:

- vagy egy plusz munkást a talonból, amit aktívként le is tesz a kezdőkártyájára,
- vagy 5 £-ot a bankból.

A választott bónusznak megfelelő saját színéhez tartozó korongot dobja, és a másik korongot a pontozósáv 20-as mezője mellé teszi.

Amint egy játékos eléri a 20 győzelmi pontot (vagy túllépi azt), akkor azonnal megszerzi a másik bónuszt, a megfelelő jelzőt pedig dobja.

Köszönet

A szerző köszönetet szeretne mondani a barátainak, akik segítettek, ösztönözték, tanácsokkal látták el és támogatták a játék létrehozása során, különösen Dominique-nak, aki kipróbált vele valami mást, Thomasnak a precízségért és az ugyanolyan értékes közreműködéséért, és természetesen Conny-nak a lelkesedéséért.

A kiadó köszönetet szeretne mondani Williamnek, a bandának és Donak az utolsó ecsetvonásokért.

Spyrium logot Georgie Retzer készítette:
<http://illustratorg.deviantart.com>

Magyar fordítás: Dunda



Amikor ez az esemény előkerül tegetek rá képpel felfelé egy zsetont. A játékos a zseton értékét kapja meg érmében, Spyrium kristályban vagy győzelmi pontban.



A játékos elkölt 1 Spyrium kristályt, és elvégez egy akciót a lakóhelysávon (lásd a 7. oldalon).



A játékos vagy elkölt 3 £-ot, és szerez 3 győzelmi pontot, vagy 6 £-ért 5 győzelmi pontot kap.



A játékos vagy elkölt 1 Spyrium kristályt, és szerez 3 £-ot, vagy 3 Spyrium kristályért 5 £-ot kap.



A játékos elkölt 1 £-ot, hogy visszafordítsa egy elfordított épületét, és azonnal újra használja is (ugyanabban az akcióban). Az épület használatához szükséges munkásokat és/vagy Spyriumot újra ki kell fizetnie.



A játékos elkölt annyi fontot, ahány munkása van, hogy egy új munkást kapjon a bankból. Ez a munkás aktív állapotban a kezdőkártyájára kerül.



A játékos azonnal letehet egy munkást a kezdőkártyájáról a piacra a II. fázisban (Aktiválás).



Szakemberek

Bányász



A játékos eldob egy zsetont a kártyáról, és annyi Spyrium kristályt kap, amennyit a zseton mutat.

Geológus



A játékos 2 Spyrium kristályt kap.

Segéd



A játékos 1 Spyrium kristályért 3 győzelmi pontot kap.

Mérnök



A játékos 1 Spyrium kristályért 4 győzelmi pontot kap.

Bürokrata



A játékos eldob egy zsetont a kártyáról, és annyi győzelmi pontot kap, amennyit a zseton mutat.

Tanácsadó



A játékos 3 győzelmi pontot kap.

Bankár



A játékos eldob egy zsetont a kártyáról, befizet annyi pénzt, amennyit a zseton mutat, és kap 4 győzelmi pontot.

Tőkéstárs



A játékos eldob egy zsetont a kártyáról, befizet annyi pénzt, amennyit a zseton mutat, és kap 5 győzelmi pontot.

Építész



A játékos eldob egy zsetont a kártyáról, befizet annyi pénzt, amennyit a zseton mutat, és elvégz egy akciót a lakóhelysávon (lásd a 7. oldalon).

Megjegyzés: Nem lehet alkalmazni a Bankárt, a Tőkéstársat vagy az Építészt úgy, hogy nem fizeted ki a zsetonon látható árat.

Bánya



A bal oldali lappal a játékos 1 munkás felhasználásával 1 Spyrium kristályt szerez.
 A középső lappal a játékos vagy 1 Spyrium kristályt szerez, vagy 1 munkás felhasználásával 2 Spyrium kristályt kap.
 A jobb oldali lappal a játékos vagy 1 Spyrium kristályt szerez, vagy 1 munkás felhasználásával 3 Spyrium kristályt kap. Megépítéskor a játékos annyi Spyrium kristályt szerez, amennyi a kártyán lévő zseton értéke.

Műhely



A bal oldali lappal a játékos 1 munkás és 1 Spyrium kristály felhasználásával 3 győzelmi pontot szerez.
 A jobb oldali lappal a játékos 1 munkás és 2 Spyrium kristály felhasználásával 5 győzelmi pontot szerez.

Gyár



A bal oldali lappal a játékos vagy 1 munkás és 2 Spyrium kristály felhasználásával 6 győzelmi pontot szerez, vagy 2 munkás és 3 Spyrium kristály felhasználásával 10 győzelmi pontot.
 A jobb oldali lappal a játékos vagy 2 munkás és 3 Spyrium kristály felhasználásával 10 győzelmi pontot szerez, vagy 2 munkás és 5 Spyrium kristály felhasználásával 15 győzelmi pontot.

Laboratórium



Megjegyzés: A Laboratóriumokon 2 jel van, a Gyár és a Kutatás, és ezek lehetővé teszik a játékosnak, hogy 3 £-tal olcsóbban építsen, amikor lecseréli vele egy Műhelyet, egy Gyárat, egy Egyetemet vagy egy másik Laboratóriumot, vagy ha ezekre az épületekre cseréli. Egy Laboratórium másira laborra cserélése azonban csak összesen 3 £ csökkenést jelent.

A bal oldali lappal a játékos 1 munkás és 1 Spyrium kristály felhasználásával 4 győzelmi pontot szerez.
 A középső lappal a játékos 1 munkás és 1 Spyrium kristály felhasználásával 5 győzelmi pontot szerez.
 A jobb oldali lappal a játékos 1 munkás és 2 Spyrium kristály felhasználásával 7 győzelmi pontot szerez.

Munkásnegyed



Amikor a játékos megépíti a bal oldali épületet, akkor kap 1 új munkást a talonból, amit a kezdőkártyájára tesz. A munkás rögtön aktív lesz.

Amikor a játékos megépíti a jobb oldali épületet, akkor kap 2 új munkást a talonból, amit a kezdőkártyájára tesz. A munkás rögtön aktív lesz.

Megjegyzés: Ezeknek az épületeknek nincs semmilyen hatása a II. fázisban, és ezért nem is lehet őket használni.

Lakóhely



Amikor a játékos megépít egy Lakóhelyet, akkor azonnal elvégezhet egy akciót a Lakóhelysávon (lásd a 7. oldalon).

Megjegyzés: Ezeknek az épületeknek nincs semmilyen hatása a II. fázisban, és ezért nem is lehet őket használni.

Egyetem



A bal oldali lappal a játékos 1 munkás felhasználásával 2 győzelmi pontot szerez.

A jobb oldali lappal a játékos vagy 1 munkás felhasználásával 3 győzelmi pontot szerez, vagy 2 munkás felhasználásával 6 győzelmi pontot.

Megjegyzés: Az Egyetem megépítésekor a játékos annyi győzelmi pontot szerez, amennyi a kártyán lévő zseton értéke.

Luxusház



Nemesi kúria



Palota



Ez a három épület a játék végén egyenként 6, 9 vagy 12 győzelmi pontot ér.

Megjegyzés: Ezeknek az épületeknek nincs semmilyen hatása a II. fázisban, és ezért nem is lehet őket használni.



Eljárások

Automatizálás



Minden alkalommal, amikor a játékos egy Bányát használ, nem kell munkást használnia.

Játék vége: A játékos 1 győzelmi pontot kap mindegyik, a tulajdonában lévő Spyrium kristályért.

Tőkésítés



Minden alkalommal, amikor a játékos levesz egy munkást, hogy pénzt szerezzen, akkor 2 £-tal többet kap.

Játék vége: A játékos 1 pontot kap 2 £-onként a tulajdonában lévő pénzek után.

Gépesítés



Minden alkalommal, amikor a játékos egy gyár jellel rendelkező épületet használ, akkor 1 ponttal többet kap minden felhasznált munkás után.

Játék vége: A játékos még egyszer megkapja minden gyár jellel rendelkező épületének az értékét.

Lobbizás



Egyszer fordulónként a játékos úgy aktiválhat egy kártyát (Szakember, Épület vagy Eljárás), hogy a körülötte lévő munkásokért nem kell kifizetnie a plusz költséget.

Játék vége: A játékos annyi győzelmi pontot kap, amelyik helyen áll a korongja a lakóhelysávon.

Daru



Minden alkalommal, amikor a játékos új helyre épít meg egy épületet, akkor 3 £-tal kevesebbet fizet azért a helyért (de 0 £-nál nem lehet kevesebb).

Játék vége: A játékos 1 pontot kap minden, a tulajdonában lévő épületért.

Taylorizmus*



* Frederick Winslow Taylor a futószalagot feltaláló (1903) amerikai mérnök, akinek az 1911-ben kiadott „A tudományos irányítás alapelvei” című könyve a 20. század első felének ipari vezetéseméleti bestsellere volt. E könyvében leírt alapelvek később Taylorizmus néven váltak ismertté. A Taylorizmus gondosan kidolgozott üzleti alapfolyamatokra épült, és hasonlóan ellenőrzött szolgáltatási rendszert használt. Az így kialakult rangsoros irányítás központja a szervezetben lévő emberek igényeit az üzleti célokkal szemben másodlagosnak tekintette. Forrás: Wikipedia

Fordulónként egyszer a játékos visszafordíthatja egy elfordított épületét, és azonnal újra használhatja is (ugyanabban az akcióban). Az épület használatához szükséges munkásokat és/vagy Spyriumot újra ki kell fizetnie.

Játék vége: A játékos 1 pontot kap mindegyik, a tulajdonában lévő munkásért.

Kereskedelem



Amikor a játékos a piacon aktivál egy kártyát, akkor a zseton eldobása helyet megtartja azt (maximum 7 db-ot). **Fordulónként egyszer** úgy aktiválhat egy piaci kártyát vagy használhat egy eseményt, ha ezeken van zseton, hogy a zseton értékét ő határozza meg magának (1, 2 vagy 3). **Játék vége:** A játékos 1 pontot kap minden megtartott zsetonért, annak értékétől függetlenül.