



SPYRIUM

Игра Вильяма Аттии - Иллюстрации Нериак (игра) и Арно Демае (обложка)

Правила игры

Викторианская Англия, открытие Спирия, минерала являющегося мощнейшим источником энергии и обладающего удивительными свойствами, привело к промышленной революции...

Возглавив промышленный конгломерат, вы осознаете, какое великое будущее это открытие сулит вашей Нации. Рассудительно подходите к вопросу подбора персонала, стройте и улучшайте ваши фабрики, патентуйте технологии, уводя их из под носа конкурентов. Создайте процветающую коммерческую империю во имя Её Величества Королевы!



МИР
НАСТОЛЬНЫХ
ИГР

desktopgames.com.ua
www.ystari.com

Содержимое коробки



35 рабочих
(по 7 каждого цвета)



20 дисков
(по 4 каждого цвета)



Около 50 кристаллов
спирия



24 жетона с номерами 1, 2 и 3
(по 8 с каждым номером)



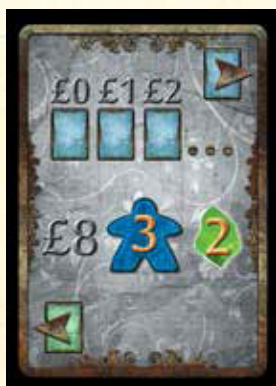
36 монет номиналом 1£
и 10 номиналом 5£



10 призовых жетонов
(по 2 каждого цвета)



1 карта первого игрока



5 начальных карт
(по 1 каждого цвета)



7 карт событий



7 карт технологий



17 карт персонажей



35 карт зданий

Заметка: карты технологий, персонажей и зданий принадлежат к одному из трех различных периодов в зависимости от изображенной на обороте литеры (30 карт А, 20 карт В и 9 карт С).



1 игровое поле

- а) Грядущее событие
- б) Текущие события
- в) Шкала подсчета очков
- г) Шкала количества резиденций
- д) Фаза I (Размещение)
- е) Фаза II (Активация)

Обозначения



Цель игры

Каждый игрок возглавляет промышленный конгломерат. Во время игры игроки будут получать победные очки за постройку зданий, размещение в них рабочих, получение патентов на технологии или при использовании особых персонажей. Победит игрок набравший в конце игры наибольшее количество очков.

Подготовка к игре

- Карты относящиеся к периодам А, В и С сортируются в соответствии с рубашками и тасуются по отдельности для создания трех лежащих закрыто колод.
- Карты событий тасуются и формируют лежащую открыто колоду, которая помещается на область грядущего события игрового поля (а).
- Каждый игрок выбирает цвет и помещает три диска своего цвета на игровое поле: один на 0-е деление шкалы победных очков (в), один на первое деление (с номером 2) шкалы резиденций (г) и один на область Фазы I (д).
- Каждый игрок получает по начальной карте, 3-х рабочих своего цвета, 2 кристалла спирия, 8£, и последний диск своего цвета, который будет использован для определения того, что игроки уже воспользовались событием текущего раунда.
- Призовые жетоны соответствующего игрокам цвета помещаются рядом со шкалой подсчета очков, напротив 8-го деления, где они будут впервые применены.
- Жетоны с номерами перемешиваются и помещаются лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Если верхняя карта события использует жетон, поместите на нее случайным образом вытянутый жетон.
- Оставшиеся деньги и спирий (резерв которых бесконечен) образуют банк.
- Случайным образом выберите первого игрока, который получает карту первого игрока.

1) Начало раунда

- ## 2) Размещение и активация

а) Размещение рабочего

4

б) Использовать событие раунда

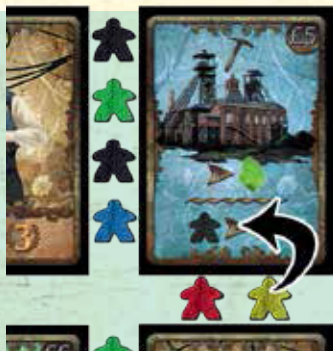
Это действие может быть выполнено во время фазы размещения или активации, но только единожды за раунд каждым игроком. Используя его игрок применяет эффект карты события текущего раунда. Затем он помещает на карту события свой жетон для определения того, что это действие в этом раунде ему больше не доступно. Некоторые события обладают несколькими эффектами; при использовании такого события игрок выбирает один из доступных эффектов.



Пример: Красный использует события раунда. Он тратит 1 кристалл спирия и получает 3£, затем помещает свой диск на карту события, показывая что в этом раунде оно ему больше не доступно.

в) Получить деньги

Это действие может быть выполнено только в фазу активации. Игрок выбирает одного из своих находящихся на рынке рабочих. Затем он выбирает одну из карт рядом с которой стоит рабочий и получает из банка по 1£ за каждого другого рабочего, находящегося рядом с этой картой, независимо от того, кому он принадлежит. После чего выбранный рабочий убирается с рынка и помещается, не активным, рядом с начальной картой выполняющего действие игрока. Если обе карты рядом с рабочим были убраны, то игрок ничего не получает, но рабочий по-прежнему убирается с рынка и помещается, не активным, рядом со стартовой картой действующего игрока. Это также считается одним действием.



Пример: Желтый, находящийся в Фазе II, забирает рабочего с целью получения денег. Он выбирает Шахту и получает 5£, так как рядом с этой картой стоят 5 рабочих.

г) Активировать карту

Это действие может быть выполнено только в фазу активации. Игрок выбирает одного из своих находящихся на рынке рабочих, затем выбирает и активирует одну из находящихся рядом с ним карт:

- Если это персонаж он его нанимает,
- Если это здание, он его строит,
- Если технология, он её патентует.

В любом случае он должен заплатить в банк:

- указанную в правом верхнем углу карты цену,
- по 1 дополнительному £ за каждого другого рабочего, стоящего рядом с этой картой, независимо от того, кому он принадлежит.

После чего выбранный рабочий снимается с рынка и помещается, не активным, рядом с начальной картой игрока.

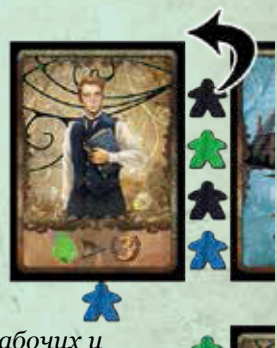
Найм персонажа: игрок немедленно получает единожды эффект персонажа. После активации карта остается лежать на своем месте и может быть активирована другими стоящими рядом рабочими, даже принадлежащими этому игроку.

Эффект некоторых персонажей зависит от значения жетона (см. стр 7). Игроки могут нанимать таких персонажей только пока на них остался еще хотя бы один жетон.

В этом случае они выбирают один из жетонов, используют для активирования его значение, и сбрасывают его. Карта остается на рынке даже если на ней нет больше жетонов.



Пример: Черный переходит в Фазу II. Он решает нанять подмастерья. Он забирает одного из своих рабочих и платит 0 (стоимость карты) + 4 (количество стоящих рядом с ней рабочих). Теперь он может потратить 1 кристалл спирия и получить 3 победных очка (эффект карты подмастерья).



Построить здание: игрок строит в своем районе здание и сможет использовать его в дальнейшем. Игрок берет карту и помещает её справа от своей начальной карты, выбирая между тремя возможными вариантами:

- купить новую площадку для постройки здания. Эта площадка стоит 1£ за каждое здание в собственности игрока, учитывая что площадка под первое здание бесплатна, вторая стоит 1£ и т.д.
- заменить одно из уже имеющихся зданий (повернутое или нет). Старое здание сбрасывается, и игрок не должен платить за новую площадку.
- заменить здание (повернутое или нет) у которого есть минимум одно общее обозначение с новым заданием. Старое здание сбрасывается, игрок не платит за новую площадку и стоимость нового здания сокращается на 3£ (минимум до 0£).

Постройка некоторых зданий (см. стр 10 и 11) дают игроку моментальные преимущества. В частности если игрок возводит здание на котором находится жетон победных очков, они немедленно начисляются.



Пример: Игрок строит завод и платит 6£ (её стоимость) + 2£ (за 2-х рабочих рядом с этой картой). Для её размещения игрок может потратить 2£ и разместить её на новой площадке или ничего не тратить заменив ею карту рабочий район или уменьшить стоимость фабрики на 3£ заменяя ею свою лабораторию, у которой есть общие обозначения с фабрикой.

Запатентовать технологию: игрок изобретает технологию, которая дает ему преимущество в течение игры и принесет победные очки в конце.

Он берет и карту, помещая её слева от своей начальной карты.

В отличие от зданий, технологии не требуют площадок. Количество технологий которыми может владеть любой игрок не ограничено. Получив технологию игрок не может ни потерять её, ни сбросить.

д) Использовать здание

Это действие может быть использовано только в фазу активации. Игрок выбирает в своем районе не повернутое здание с эффектом (если это здание имеет несколько эффектов, игрок должен выбрать один из них).

Затем он поворачивает эту карту (т.е. данное здание больше не будет доступно в текущем раунде).

Если выбранный эффект требует наличия рабочего, игрок должен взять одного из своих рабочих с начальной карты и поместить его в здание.

Если для выбранного эффекта нужен спирт, игрок должен оплатить в банк указанное количество.

Эффект здания немедленно применяется.



Пример: Зеленый использует свою шахту. Он может либо взять 1 кристалл спирта из банка или использовать активного рабочего для получения двух кристаллов. В обоих случаях игрок поворачивает шахту, которая в текущем раунде более не доступна.

е) Пропустить ход

Это действие может быть выбрано только в фазу активации и только если у данного игрока больше не осталось рабочих на рынке (если у игрока еще есть рабочие он должен выполнить действия получить деньги и активировать карту).

Пропустивший ход игрок он не может больше выполнять действие в текущем раунде.

Конец раунда

Раунд заканчивается после того, как все игроки пропускают свой ход.

Оставшиеся на рынке карты сбрасываются и более в игре не используются.

Также сбрасывается событие текущего раунда. Воспользовавшиеся им игроки возвращают свои диски.

Все повернутые карты зданий и технологий в районах игроков восстанавливаются.

Первый игрок передает карту первого игрока соседу слева.

Конец игры

Игра заканчивается после шестого раунда. Каждый игрок суммирует победные очки, добавляя их к полученным в течение игры (которые отмечаются на шкале подсчета очков) по следующим правилам:

победные очки указанные на зданиях в своем районе (перестроенные в процессе игры здания очков не приносят),

победные очки указанные на патентованных технологиях, но максимум 7 очков за технологию.

Деньги, спирты и рабочие не приносят очков.



Пример: дополнительно к полученным во время игры очкам синий получает 13 очков за свои здания и 7 очков за технологию автоматизации (в наличии 8 спирта, но технология не может дать более 7 очков).

Выигрывает участник, набравший наибольшее количество победных очков. Ничейные ситуации дальше не разбираются.

Применение жетонов



Карты со значком жетонов используют цифровые жетоны. Эти жетоны с числами 1, 2 и 3 лежат закрыто в резерве. Когда жетон сбрасывается (либо после использования, либо в конце раунда), он помещается в сброс, из которого, при необходимости, формируется новый резерв.

Жетоны на зданиях: При использовании такого здания (шахта или университет) на рынок сверху него в начале раунда лицевой стороной вверх помещается жетон, случайным образом вытянутый из закрытого резерва жетонов.

При постройке такого здания игрок сбрасывает жетон и берет количество ресурсов (шахта) или победных очков (университет) указанное на жетоне.

Жетоны на персонажах: Если в начале раунда на рынок помещается использующий жетон персонаж (бюрократ, шахтер, архитектор, банкир или финансист), то на него в открытую помещается число жетонов на один меньше количества игровых.

Когда игрок нанимает персонажа, он сбрасывает с карты жетон по своему выбору и берет соответствующее количество победных очков (бюрократ) или ресурсов (шахтер) или платит соответствующую сумму (архитектор, банкир или финансист). Если жетонов больше нет, то персонаж остается на месте, но более не может быть нанят. Однако данная карта может быть по-прежнему использована стоящим рядом работником для получения денег.

Жетоны на событиях: Если в начале раунда открылось грядущее событие, которое использует жетон, то на него в открытую помещается жетон. Указанное на жетоне число используется всеми игроками, которые используют событие. Этот жетон остается на месте пока событие не сбрасывается.

Технология «коммерции»: Получивший патент на технологию коммерции игрок не сбрасывает использованные на рынке жетоны, а сохраняет их, но не более 7. Каждый из этих жетонов принесет ему в конце игры по 1 победному очку.

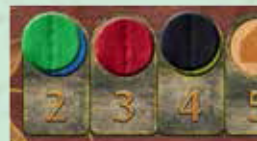
Резиденции



Значок резиденции на некоторых картах имеет мгновенный эффект. Получающий данное преимущество игрок может выбрать одно из следующего:

- либо сместить на одно деление свой диск по шкале резиденций игрового поля.

- или получить количество победных очков, равное текущему положению своего диска на шкале резиденций.



Пример: Красный только что нанял архитектора. Он сбрасывает жетон номиналом 1 и платит 1£, что позволяет ему взаимодействовать со шкалой резиденций. Так как его диск находится на 3 делении шкалы резиденций, он может либо сдвинуть его на 4-е деление, либо получить 3 победных очка. Следующий игрок для найма архитектора вынужден будет заплатить 2£, чтобы активировать его эффект с жетоном номиналом 2, после чего этого персонажа уже нельзя будет нанять.

Бонусы



Как только игрок достигает или пересекает 8-е деление шкалы победных очков, он немедленно получает приз по своему выбору:

- либо дополнительного рабочего из резерва, которого он помещает, активным, на свою начальную карту,

- или 5£ из банка.

Жетон цвета игрока соответствующий выбранному призу сбрасывается, и второй жетон размещается рядом 20-м делением шкалы победных очков.

Как только игрок достигает или переходит через 20 очков, он немедленно получает второй приз. После чего соответствующий жетон сбрасывается.

Благодарности

Автор хотел бы по благодарить всех друзей, оказавших помощь, вдохновлявших, дававших советы и поддерживавших его во время создания игры, особенно Доминика за его стремление сделать игру лучше, Томаса за его меткий и бесценный вклад, и, конечно, Конни за её неиссякаемый энтузиазм.

Издатель хотел бы поблагодарить Вильяма, ту самую банду, и Ду за финальные мазки краски.

Разработка логотипа Spyrium Georgie Retzer:
<http://illustratorg.deviantart.com>

Перевод: Попков sNowBODY Владислав,
специально для друзей из магазина
настольных игр DesktopGames.com.ua





При открытии данного события на него открыто помещается жетон. Игрок получает указанное на нем число денег, кристаллов спирия или победных очков.



Игрок тратит 1 кристалл спирия и действует на шкале резиденций (см. стр 7).



Игрок либо получает 3 победных очка за 3£, либо 5 победных очков за 6£.



Игрок либо получает 3£ за кристалл спирия, либо 6£ за 3 кристалла спирия.



Игрок тратит 1£, чтобы развернуть повернутую карту здания и сразу же воспользоваться им (в это же действие). Рабочие и /или спирий требуемые для активации здания должны быть оплачены вновь.



Игрок тратит 1£ за каждого своего рабочего и берет из банка новых рабочих. Эти рабочие помещаются на начальную карту и сразу же активны.



Игрок немедленно помещает рабочего с начальной карты на рынок, во время Фазы II (Активация).



Персонажи

Шахтер



Игрок сбрасывает с карты жетон и получает указанное на нем количество кристаллов спирия.

Геолог



Игрок получает 2 кристалла спирия.

Подмастерье



Игрок тратит 1 кристалл спирия и получает 3 победных очка.

Инженер



Игрок тратит 1 кристалл спирия и получает 4 победных очка.

Бюрократ



Игрок сбрасывает с карты жетон и получает указанное на нем количество победных очков.

Советник



Игрок получает 3 победных очка.

Банкир



Игрок сбрасывает с карты жетон, оплачивает указанную на нем сумму и получает 4 победных очка.

Финансист



Игрок сбрасывает с карты жетон, оплачивает указанную на нем сумму и получает 5 победных очков.

Архитектор



Игрок сбрасывает с карты жетон, оплачивает указанную на нем сумму и выполняет действия на шкале резиденций (см. стр. 7).

Заметка: вы не можете нанять банкира, финансиста или архитектора, если не в состоянии оплатить указанную на жетоне сумму.

Шахта



Слева игрок использует 1 рабочего для получения 1 кристалла спирия.

По центру игрок получает 1 кристалл спирия или использует 1 рабочего для получения 2 кристаллов спирия.

Справа игрок получает 1 кристалл спирия или использует 1 рабочего для получения 3 кристаллов спирия.

При постройке этого здания игрок получает количество спирия равное указанному на жетоне числу.

Мастерская



Слева игрок использует 1 рабочего и 1 кристалл спирия для получения 3 победных очков.

Справа игрок использует 1 рабочего и 2 кристалла спирия для получения 5 победных очков.

Завод



Слева использует 1 рабочего и 2 кристалла спирия для получения 6 победных очков, или использовать 2 рабочих и 3 кристалла спирия для получения 10 победных очков.

Справа использует 2 рабочих и 3 кристалла спирия для получения 10 победных очков, или использует 2 рабочих и 5 кристаллов спирия для получения 15 победных очков.

Лаборатория



Слева игрок использует 1 рабочего и 1 кристалл спирия для получения 4 победных очков.

По центру игрок использует 1 рабочего и 1 кристалл спирия для получения 5 победных очков.

Справа игрок использует 1 рабочего и 2 кристалла спирия для получения 7 победных очков.

Заметка: Лаборатории имеют два значка - завода и исследования - и таким образом позволяют снизить стоимость своей постройки на 3£ когда они заменяют мастерскую, завод, университет или другую лабораторию, или когда они заменяются указанными зданиями. При этом замена одной лаборатории другой сокращает стоимость только на 3£.

Рабочий район



При постройке здания слева игрок берет из банка 1 нового рабочего и помещает его на начальную карту. Этот рабочий сразу же доступен.

При постройке здания справа игрок берет из банка 2 новых рабочих и помещает их на начальную карту. Эти рабочие сразу же доступны.

Заметка: эти здания не имеют эффекта в Фазе II и не могут быть использованы.

Резиденция



При постройке Резиденции игрок немедленно выполняет действие на шкале резиденций (см. стр. 7).

Заметка: эти здания не имеют эффекта в Фазе II и не могут быть использованы.

Университет



Слева игрок использует 1 рабочего для получения 2 победных очков.

Справа игрок использует 1 рабочего для получения 3 победных очков или 2 рабочих для получения 6 победных очков.

Заметка: При постройке университета игрок получает количество победных очков указанное на лежащем на карте жетоне.

Дом развлечений

Особняк

Дворец



Эти здания приносят в конце игры 6, 9 и 12 победных очков соответственно.

Заметка: эти здания не имеют эффекта в Фазе II и не могут быть использованы.



Автоматизация



Каждый раз при использовании шахты игрокам не требуются рабочие.

Конец игры: игрок получает по 1 победному очку за каждый оставшийся у него кристалл спирия.

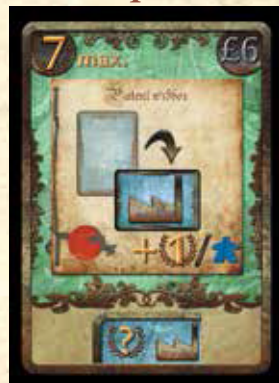
Капитализация



Каждый раз когда игрок использует рабочего для получения денег он получает на 2£ больше.

Конец игры: игрок получает по 1 очку за каждые оставшиеся у него 2£.

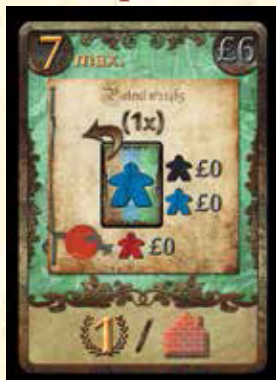
Инженерное дело



Каждый раз при активации здания со значком завода игрок получает на 1 очко больше за каждого использованного рабочего.

Конец игры: Игрок получает количество очков равное его числу зданий со значком завода.

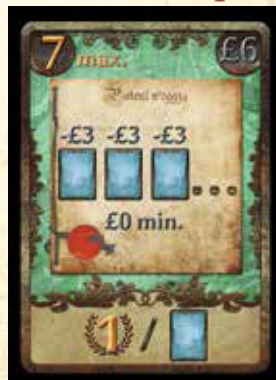
Лоббирование



Один раз за раунд владелец может активировать любую карту (персонажа, здание или технологию) не оплачивая дополнительную сумму за находящихся вокруг нее рабочих.

Конец игры: игрок получает количество очков определяемое расположением его диска на шкале резиденций.

Башенный кран



Каждый раз при постройке здания на новом участке игрок платит за данный участок на 3£ меньше (минимум 0£).

Конец игры: игрок получает 1 победное очко за каждое построенное здание.

Тейлоризм



Один раз за раунд игрок может развернуть повернутую карту здания и немедленно воспользоваться ею вновь (в этом же действии). Вы должны вновь потратить требуемое количество рабочих и/или спирия.

Конец игры: игрок получает по 1 очку за каждого своего рабочего.

Коммерция



Игрок не сбрасывает, а забирает себе все использованные им жетоны на картах с рынка (но не более 7 очков).

Один раз за раунд при активировании карты на рынке ли использованием события с жетоном игрок может сам определить для себя значение этого жетона (1, 2 или 3).

Конец игры: игрок получает по 1 очку за каждый сохранный жетон, независимо от их значений.