

Spyrium

*Een spel door William Attia- grafische door Neriac (spel) en Arnaud Demaegd
(voorkant)*

Blz 1

Spelregels

De ontdekking van Spyrium, een mineraal met hoge energetische efficiëntie en met opmerkelijke eigenschappen, zorgt in het victoriaanse Engeland voor een revolutie in de industrie ...

Je bent aan het hoofd van een industrieel revolutie (conglomeraat), en pakt dit glorieuze lot aangeboden door de natie. Oordeelkundig werven, bouwen en verbeteren van uw fabrieken, gepatenteerde technieken gebruiken onder de neus en de ogen van je rivalen. Bouwen aan een welvarend commercieel rijk voor de grote eer en glorie van hare majesteit de koningin!

Blz 2

Onderdelen van het spel

35 werkers (7 van elk kleur)
20 ronde schijven (4 van elk kleur)
Ongeveer 50 spyriums kristallen
24 symbolen, genummers 1, 2 en 3. (8 van elk nummer)
36 munten van 1 pond, 10 van 5 pond
10 bonus symbolen (2 van elk kleur)
1 eerste spelerskaart
5 startkaarten (1 van elk kleur)
7 gebeurteniskaarten
7 techniek kaarten
17 karakterkaarten
35 gebouwkaarten

Let op: de techniek-, karakter-, en bouwkaarten behoren tot drie verschillende periodes, afhankelijk van de brief die op hun rug staat. (30 A-kaarten, 20 B-kaarten, en 9 C-kaarten)

Blz 3

1 bord
a) Toekomstige gebeurtenissen
b) Gedraaide gebeurtenis
c) Scorespoor

- d) Onderkomen/verblijf/woonplaats spoor
- e) Fase 1 (plaatsing)
- f) Fase 2 (activatie)

Symbolen

Werkers
Spyrium Symbolen Woonplaats Gebouw Techniek Fabriek Mijn
Onderzoek

Doel van het spel

Elke speler is de baas van een industriële revolutie. Tijdens het spel kunnen spelers overwinningspunten scoren door gebouwen te bouwen, door werknemers ernaar te sturen, door patenten op je techniek te hebben en door te bellen naar speciale karakters. Op het einde van het spel wint de speler met de meeste overwinningspunten het spel.

Klaarzetten van het spel

- De kaarten van de A, B en C periode worden gesorteerd op basis van hun achterkant en zo geschud, om zo stapels te maken met de voorkant naar beneden.
- De gebeurteniskaarten worden geschud en met de bovenkant naar boven geplaatst gelegd, die worden geplaatst op de 'toekomstige gebeurtenissen' ruimte op het spelbord. (a)
- Elke speler kiest een kleur en plaatst schijven van dat kleur op het bord: één op de 0 van het scorespoor (c), één op de eerste ruimte (nummer 2) van het woonplaats spoor(d) en één op fase 1 ruimte. (e)
- Elke speler krijgt een startkaart, 3 werkers van zijn eigen kleur, 2 spyrium kristallen, 8 pond en de laatste schijf van zijn kleur, die worden gebruikt om aan te duiden dat ze de omgedraaide gebeurtenis al of niet gaan gebruiken. De 4 andere werkers zijn niet beschikbaar tijdens de start van het spel en worden naast het bord geplaatst.
- De bonus symbolen van de spelerskleuren worden naast het scorespoor geplaatst naast ruimte 8, waar ze voor het eerst gebruikt worden.
- De genummerde symbolen worden geschud en naar beneden gelegd naast het bord. Als op de bovenste gebeurteniskaart een symbool staat, trek je een willekeurig symbool en leg je het met de voorkant naar boven op de gebeurteniskaart.
- De overblijvende spyrium en geld vormen de bank. (beiden zijn onbeperkt)
- De eerste speler wordt willekeurig bepaald en krijgt de 'eerstespelers'- kaart.

Blz 4

Overzicht spel

Het spel duurt 6 beurten, en is ingedeeld in 3 periodes. (A: draai 1 tot 3, B: draai 4 tot 5, C: draai 6)

Opmerking: tijdens het spel worden sommige kaarten van de A en B periodes niet gebruikt.

Overzicht spelbeurt

1)Begin van een spelbeurt

- Elke speler krijgt inkomsten van de bank. De gewonnen hoeveelheid wordt aangeduid door de positie van de schijf op het verblijf/woonplaats- spoor. Daarom krijgt elke speler bij de eerste beurt 2 pond.
- De gebeurteniskaart wordt geplaatst. De bovenste kaart van het toekomstige gebeurtenisdeck wordt gelegd op de ruimte voor de huidige gebeurtenis deze beurt. De volgende gebeurteniskaart wordt dus zichtbaar. (deze gebeurtenis komt pas de volgende beurt beschikbaar) Als er op de zone omgedraaide gebeurteniskaart een symbool op staat, draai je een willekeurig symbool om en legt deze met de bovenkant naar boven op deze gebeurteniskaart.
- De markt wordt nu opgezet. De 9 kaarten van het huidige periode worden geplaatst in een vierkant van 3 op 3 met wat plaats ertussen. Symbolen worden gelegd op de marktkaarten waar er symbolen op staan. (zie blz. 7)
- De werkers van iedere speler worden actief, ze starten op je eigen startspelerskaart. (en worden daar dus ook geplaatst)

Tekening

Voorbeeld: draai 1 maal 3 maal 3 kaarten om in een vierkant met wat plaats ertussen. Een symbool wordt geplaatst op de 'universiteits' kaart.

2)Plaatsing en activering

De spelers voeren elk om beurt een actie uit tot iedereen heeft gepast. De startspeler begint eerst, daarna komt iedere speler kloksgewijs aan de beurt. In je beurt moet je kiezen uit 1 van de beschikbare acties in de huidige fase.

Een speler mag in zijn plaatsingsfase (fase 1) kiezen om één van de volgende acties uit te voeren:

- Plaats een werker.
- Gebruik een gedraaide gebeurtenis.
- Start je activeringsfase (door je schijf te verplaatsen van de fase 1 ruimte naar de fase 2 ruimte) en onmiddellijk een actie uit te voeren van de activeringsfase.

Een speler mag in zijn activeringsfase (fase 2) kiezen om één van de volgende acties uit te voeren:

- Verdien geld.
- Een kaart activeren.
- Gebruik een gedraaide gebeurtenis.
- Gebruik één van je gebouwen.
- Passen.

Sommige spelers zullen in hun activeringsfase zijn terwijl anderen nog in hun plaatsingsfase zullen zijn. In je beurt kiest een speler uit zijn acties naargelang welke fase die speler zelf is, je houdt geen rekening in welke fase de andere spelers zitten.

Opgelet: een speler in zijn activeringsfase kan niet meer terug gaan naar zijn plaatsingsfase in zijn beurt.

Eens een speler heeft gepast, kan deze speler niet langer acties uitvoeren tot het einde van deze ronde. De andere spelers mogen gewoon verder spelen. De ronde is over als iedereen heeft gepast.

a)Plaats een werker

Deze actie kan enkel worden uitgevoerd tijdens de plaatsingsfase. De speler neemt één van zijn werkers van zijn startkaart en plaatst die in de markt tussen 2 aangrenzende kaarten of tussen een kaart en een open kaartruimte. Er is geen limiet aan het aantal van werkers die kan geplaatst worden tussen 2 kaarten.

Voorbeeld: Blauw wil zijn werker plaatsen naast de 'leerling' (apprentice) Hij kan zich plaatsen op positie A, of in positie B. De posities X zijn verboden omdat zij buiten de markt gelegen zijn.

Blz 5

b)Gebruik de gedraaide gebeurtenis

Deze actie kan worden genomen tijdens de plaatsingsfase of tijdens de activeringsfase, maar elke speler kan deze actie maar één keer gebruiken per beurt. De speler gebruikt het effect op de gebeurteniskaart. Daarna plaatst hij zijn schijf van zijn kleur op de kaart om aan te tonen dat hij die gebeurteniskaart reeds gebruikte en dus niet meer beschikbaar is in zijn beurt. Sommige gebeurtenissen hebben mogelijk verschillende effecten: als de speler zo een gebeurtenis kiest, dan moet hij 1 van deze effecten kiezen.

Tekening

Voorbeeld; rood gebruikt de omgedraaide gebeurtenis. Hij geeft 1 spyrium kristal uit en krijgt 3 pond, daarna plaatst hij zijn schijf op deze gebeurtenis om aan te tonen dat hij deze al gebruikte in deze ronde.

c)Verdien geld

Deze actie kan enkel worden gedaan tijdens de activeringsfase. De speler kiest één van zijn werkers in de markt. Hij kiest een kaart aangrenzend aan deze werker en verdient 1 pond voor elk andere werker aangrenzend aan deze kaart van de bank. (zonder rekening te houden van wie die werkers zijn) De gekozen werker wordt daarna weggenomen van de markt en wordt inactief geplaatst naast zijn startkaart. Als de 2 aangrenzende kaarten bij de gekozen werker weggenomen zijn, verdient de speler niets en moet die werker weg genomen worden van de markt en wordt die inactief. (en plaats die terug naast zijn startkaart) Dit wordt ook gezien als een actie.

Tekening

Voorbeeld: Geel (die in fase 2 is) verplaatst een werker om geld te verdienen. Hij kiest de mijn (mine) en verdient 5 pond als er nog 5 andere werkers aan deze kaart grenzen.

d)Een kaart activeren

Deze actie kan enkel worden gedaan tijdens de activeringsfase. De speler kiest één van zijn werkers in de markt. Hij kiest één van de aangrenzende kaarten (aan de werker) en activeert deze kaart:

- als het een karakterkaart is, kun je een beroep doen op dit karakter
- als het een gebouwkaart is, kan die dit gebouw bouwen
- als het een techniekkaart is, kan je een patent nemen op deze techniek.

In al deze gevallen moet je de bank betalen:

- de prijs die gevraagd wordt staat in de rechter bovenhoek op de kaart
- de kaart kost 1 pond extra voor elke speler die aangrenzend aan deze kaart. (het is gelijk van welke speler deze is)

De gekozen werker wordt dan ontnomen uit de markt en op inactief geplaatst, juist naast deze speler zijn startkaart.

-Een beroep doen op een karakter: de speler profiteert onmiddellijk 1 maal van het effect van het karakter. Achter de activering, blijft de kaart liggen op zijn plaats en kan hij geactiveert worden door andere aangrenzende werknemers. (ook andere werknemers van dezelfde speler) Het effect van sommige karakters hangt af van de waarde van het symbool. (zie blz 7) Een speler kan enkel beroep doen op een karakter voor zolang dat er nog minstens één symbool ligt op de kaart. In dat geval, kiest je één van de symbolen, gebruikt de waarde voor deze activering en verwijdert dit symbool. De kaart blijft in de markt, zelfs als er geen symbolen meer op liggen.

Tekening

Voorbeeld: zwart zit in fase 2. Hij kiest om beroep te doen op de leerling (apprentice). Hij verwijdert één van zijn werkers en betaalt 0 pond (de kosten van de kaart) +4 pond (het aantal werkers die grenzen aan de kaart) Daarna geeft hij 1 spyrium kristal weg en scoort 3 overwinningspunten. (het effect van de leerling)

Een gebouw bouwen: de speler bouwt het gebouw in zijn buurt en zal het later kunnen gebruiken. De speler neemt de kaart en plaatst het rechts van zijn startkaart, je kan kiezen uit volgende 3 mogelijkheden:

- Koop een nieuwe ruimte om gebouwen te bouwen. Deze ruimte kost 1 pond voor elk gebouw dat deze speler reeds bezit. (dit wil zeggen dat de eerste ruimte gratis is, de 2^{de} ruimt 1 pond kost, enzovoorts)
- Vervang een gebouw dat je reeds hebt. (schuin of niet) Het oude gebouw wordt verwijdert en de speler hoeft niet te betalen voor deze nieuw vrijgekomen ruimte.
- Vervang een gebouw (schuin of niet) die tenminste één symbool gemeen heeft met het nieuwe gebouw. Het oude gebouw wordt verwijdert, de speler hoeft niet te betalen voor de nieuwe ruimte en de prijs voor het nieuwe gebouw wordt verminderd met 3 pond. (tot een minimum van 0 pond)

Het bouwen van sommige gebouwen (zie blz 10 en 11) verleent de speler onmiddellijk enkele voordelen. Als een speler een gebouw bouwt met een overwinningsteken op, worden deze onmiddellijk gescoord.

Blz 6

Tekening

Voorbeeld: blauw bouw een fabriek en betaalt 6 pond (kosten gebouw) + 2 pond (2 werkers naast de kaart). Om het gebouw te plaatsen kan hij enkel 2 pond uitgeven om een nieuwe ruimte te creëren of hij spendeert niets meer door de wijkarbeiders te verplaatsen, of vermindert de kosten van de fabriek met 3 pond door zijn laboratorium te verplaatsen, die heeft één symbool gemeen met de fabriek.

Een patent op techniek: de speler ontdekt een techniek die een voordeel biedt tijdens het spel en overwinningspunten geeft aan het einde van het spel. Je neemt de kaart en plaatst die aan de linker kant van je startkaart. In tegenstelling tot gebouwen, heb je voor technieken geen ruimte nodig. Er zijn geen grenzen op het aantal technieken dat een speler mag bezitten. Als een speler éénmaal een techniek in zijn bezit heeft kan deze speler deze techniek niet meer verliezen of weggooien.

e)Gebruik van een gebouw

Deze actie kan enkel gebruikt worden tijdens de activeringsfase. De speler kiest in zijn buurt een niet schuin gebouw met een effect (als dat gebouw meerdere effecten bezit, moet de speler het effect kiezen die hij wil gebruiken). Daarna legt hij deze gebouwkaart wat schuin. (dit gebouw kan niet meer gebruikt worden tijdens deze beurt) Als het gekozen effect werkers nodig heeft, dan moet de speler deze werkers nemen van zijn startkaart en hen plaatsen op het gebouw. Als de gekozen actie spyrium vraagt, dan moet deze speler de kosten betalen naar de bank. Het effect van het gebouw is onmiddellijk ingelost.

Tekening

Voorbeeld: groen gebruikt zijn mijn. Hij kan ofwel 1 spyrium kristal nemen van de bank of 1 actieve werker gebruiken om 2 kristallen te maken. In beide gevallen legt de speler de mijn schuin, wat wil zeggen dat hij de mijn deze beurt niet meer kan gebruiken.

f)Passen

Deze actie kan enkel worden gedaan tijdens de activeringsfase en enkel al de speler geen werkers meer heeft in de markt. (als een speler nog werkers heeft in de markt, dan moet hij eerst geld verdienen of een kaartactie activeren. Eens een speler heeft gepast, kan deze speler niet langer acties doen tijdens deze beurt.

Eind van een beurt

De ronde eindigt wanneer alle spelers hebben gepast. De kaarten die nog aanwezig zijn in de markt worden verwijderd en kunnen niet meer langer worden gebruikt tijdens dit spel.

- De gedraaide gebeurteniskaart wordt ook verwijderd. De spelers die hem gebruikt hebben krijgen hun schijf terug.
- Alle schuine gebouwen in je nabije buurt worden terug recht gelegd, hetzelfde wordt gedaan met de gebruikte technieken.
- De startspeler geeft de startspelerskaart aan de speler links van hem/haar.

Einde van het spel:

Het spel eindigt achter de 6^{de} ronde spelen. Elke speler telt dan de nu komende overwinningspunten bij de overwinningspunten tijdens het spel. (die worden weergegeven door het scorespoor.

-Overwinningspunten weergegeven op de gebouwen in hun buurt. (de gebouwen die werden vervangen zijn geen punten waard.

-Overwinningspunten weergegeven op technieken die gepatenteerd zijn, met een maximum van 7 punten per techniek.

Geld, spyrium en werkers zijn geen punten meer waard.

Tekening

Voorbeeld: in toevoeging van de punten die werden gescoord tijdens het spel, scoort blauw 13 punten voor zijn gebouwen en 7 voor zijn automatische techniek. (hij heeft 8 spyrium, maar een techniek kan niet meer dan 7 overwinningspunten geven)

De speler met de meeste overwinningspunten, wint het spel. In geval van een gelijkstand, wint er niemand.

Blz 7

Symbolen

De kaarten met de muntsymbolen zijn genummerd. Deze munten, elk met een waarde van 1, 2 en 3 worden gezet in een reserve, met de waarde naar beneden. Wanneer een munt is verwijderd (ofwel omdat het is gebruikt of omdat je het op het einde van de ronde niet hebt), wordt het geplaatst in een aflegstapel die wordt geschud indien nodig om een nieuwe reserve te maken.

Munten op gebouwen: Wanneer gebouwen met symbolen erop (mijn of universiteit) wordt geplaatst in de markt in het begin van een ronde, wordt een willekeurig symbool (zodat je het kunt zien: met symboolzijde naar boven) erop geplaatst. Wanneer een speler dit gebouw bouwt, verwijderd deze speler dit symbool en neemt het aantal hulpbronnen (mijn) of overwinningspunten (universiteit) die op het symbool staan.

Symbolen op karakters: wanneer een karakter met een symbool (bureaucraat, mijnwerker, architect, bankier of financieel analist) wordt geplaatst in het begin van de ronde op de markt, wordt één symbool minder (symbool wordt naar boven gelegd) erop gelegd dan het aantal spelers die met het spel meespelen. Wanneer de spelers beroep doen op een karakter, verwijderd de speler een symbool naar eigen keuze en neemt het corresponderende aantal overwinningspunten (bureaucraat) of hulpbronnen (mijnwerker) of betaalt het overeenkomstige bedrag. (architect, bankier, financieel analist) Eens er geen symbolen meer ophangen, blijven de karakters daar liggen op hun plaats maar kan er niet langer beroep op gedaan worden. De kaart kan wel nog gebruikt worden door een aangrenzende werker om geld te verdienen.

Symbolen op gebeurtenissen: Wanneer een toekomstige gebeurtenis wordt onthuld met een symbool in het begin van een ronde, wordt er een symbool op geplaatst.

(met de bovenkant naar boven: zodat je het kan zien) De waarde die het symbool weergeeft kan worden gebruikt voor al de spelers die deze gebeurtenis gebruiken. Dit symbool verdwijnt als deze gebeurtenis is gedaan. (wordt verwijderd)

'handel' techniek: de speler die de 'handel' techniek patenteert neemt de symbolen geplaatst op de marktkaarten die geactiveerd werden in plaats van die te verwijderen tot een maximum van 7. Elk van die symbolen is 1 overwinningspunt waard op het einde van het spel.

Onderkomens/woonplaatsen

Het huissymbool op sommige kaarten heeft een onmiddellijk effect. De speler die daarvan kan profiteren, kan kiezen uit volgende keuzes:

- Ofwel beweeg je uw schijf op het woonplaatsspoor op het bord één plaats naar rechts
- Ofwel verdien je zoveel overwinningspunten als de huidige positie van zijn schijf op dit woonspoor.

Tekening

Voorbeeld: rood heeft net beroep gedaan op een architect. Je verwijderd de waarde van één symbool en betaalt daarna 1 pond, wat ertoe bijdraagt dat hij iets kan doen op het woonplaatsspoor. Als zijn schijf staat op ruimte 3 van dit spoor, kan hij zijn schijf verzetten naar ruimte 4 van dit spoor ofwel 3 overwinningspunten verdienen. De volgende speler die beroep wil doen op een architect zal 2 pond moeten betalen om beroep te doen op dit karakter (symbool met nr 2), dan pas zal het mogelijk zijn om terug dit karakter te activeren.

Bonus

Van zodra een speler (meer dan) 8 overwinningspunten heeft, kan hij onmiddellijk een bonus verdienen naar zijn keuze:

- Ofwel krijg je een extra werker van je reserve, die wordt geplaatst (en dus ook geactiveerd) op je startkaart
- Ofwel krijg je 5 pond van de bank.

Het symbool van zijn kleur correspondeert met de bonus die verwijderd wordt, en het ander symbool wordt geplaatst naast de ruimte 20 van het scorespoor. Van zodra een speler (meer dan) 20 overwinningspunten heeft, verdient hij de andere bonus. Het corresponderende symbool wordt dan verwijderd.

Dankwoordje

De auteur wil alle vrienden bedanken die geholpen hebben, aangemoedigd, ondersteund en gesupporterd hebben tijdens de ontwikkeling van het spel, in het speciaal Dominique die geprobeerd heeft er iets anders van te maken, Thomas voor zijn nauwkeurige en zeer kostbare bijdrages en natuurlijk Conny voor haar enthousiasme.

De uitgever wil speciaal William bedanken en iedereen die hielp om tot een spel als deze te komen.

Blz. 8

Gebeurtenissen

Wanneer deze gebeurtenis wordt onthuld, moet er een symbool (met de bovenkant) naar boven op gelegd worden. De speler verdient de waarde van het symbool in munten, spyrium kristallen of overwinningspunten.

De speler geeft 1 spyrium kristal en werkt op het woonplaatsspoor. (zie blz 7)

De speler geeft 3 pond uit om 3 overwinningspunten te ontvangen of geeft 6 pond uit om 5 overwinningspunten te ontvangen.

De speler spendeert ofwel 1 spyrium kristal om 3 pond te verdienen ofwel spendeert hij 3 spyriums om 6 pond te ontvangen.

De speler spendeert 1 pond om een hellend gebouw onmiddellijk terug recht te zetten en onmiddellijk opnieuw te gebruiken. (tijdens dezelfde actie) Werknemers en/of spyrium die nodig zijn om het gebouw te activeren moeten opnieuw betaald worden.

De speler besteedt 1 pond per werknemer die ze bezitten om een nieuwe werknemer te nemen van de bank. Deze werknemer moet op zijn startkaart geplaatst worden en is onmiddellijk actief.

De speler plaatst onmiddellijk een werker van zijn startkaart in de markt, tijdens fase 2. (activering)

Blz 9

Karakters

Mijnwerker

De speler verwijdert een symbool van de kaart en ontvangt het aantal in spyrium kristallen die overeenkomt met het symbool.

Geoloog

De speler ontvangt 2 spyrium kristallen.

Leerling

De speler geeft 1 spyrium kristal uit en ontvangt 3 overwinningspunten

Ingenieur

De speler geeft 1 spyrium kristal uit en ontvangt 4 overwinningspunten.

Bureaucraat

De speler verwijdert een symbool van de kaart en ontvangt het aantal overwinningspunten die overeenkomt met het symbool.

Raadgever

De speler verdient 3 overwinningspunten.

Bankier

De speler verwijdert een symbool van de kaart, betaald de prijs die overeenkomt met het symbool en ontvangt 4 overwinningspunten.

Financieel analist

De speler verwijdert een symbool van de kaart, betaald de prijs overeenkomstig met het symbool en verdient 5 overwinningspunten.

Architect

De speler verwijdert een symbool van de kaart, betaald de prijs die overeenkomt met het symbool en werkt op het woonspoor. (zie blz 7)

Opmerking: het is niet mogelijk beroep te doen op de bankier, financieel analist of architect zonder de prijs te betalen die overeenkomt met het symbool.

Blz 10

Gebouwen

Mijnen

Aan de linker kant moet de speler 1 werker gebruiken om 1 spyrium kristal te verdienen.

In het midden verdient de speler 1 spyrium kristal of gebruikt 1 werker om 2 spyrium kristallen te verdienen.

Aan de rechter kant verdient de speler 1 spyrium kristal of gebruikt 1 werker om 3 spyrium kristallen te verdienen. Als men dit gebouw bouwt, verdient de speler het aantal spyrium kristallen die overeenkomen met het symbool op de kaart.

Werkplaats

Aan de linker kant gebruikt de speler 1 werker en 1 spyrium om 3 overwinningspunten te verdienen.

Aan de rechter kant gebruikt de speler 1 werker en 2 spyrium kristallen om 2 overwinningspunten te verdienen.

Fabrieken

Aan de linkerkant gebruikt de speler 1 werker en 2 spyrium kristallen om 6 overwinningspunten mee te verdienen of gebruikt 2 werkers en 3 spyrium kristallen om 10 overwinningspunten mee te verdienen.

Aan de rechterkant gebruikt de speler 2 werkers en 3 spyrium kristallen om 10 overwinningspunten mee te verdienen of gebruikt 2 werkers en 5 spyrium kristallen om 15 overwinningspunten mee te verdienen.

Laboratorium

Aan de linkerkant gebruikt de speler 1 werker en 1 spyrium kristal om 4 overwinningspunten te verdienen.

In het midden gebruikt de speler 1 werker en 1 spyrium kristal om 5 overwinningspunten te verdienen.

Aan de rechterkant gebruikt de speler 1 werker en 2 spyrium kristallen om 7 overwinningspunten te verdienen.

Opmerking: de laboratoria hebben de 2 symbolen van fabriek en onderzoek, die het mogelijk maken dat deze speler kan profiteren van een 3 pond kostenreductie als ze een werkplaats, fabriek, universiteit of een ander laboratorium vervangen of wanneer zij worden vervangen door deze gebouwen. Een laboratorium vervangen door een ander laboratorium levert in het totaal ook maar een korting van 3 pond op.

Blz 11

Volksbuurt

Wanneer je het gebouw bouwt aan de linker kant, krijgt de speler een nieuwe werker van de bank en plaatst die op zijn starter kaart. De werker is onmiddellijk actief.

Wanneer je het gebouw bouwt aan de rechter kant, krijgt de speler 2 nieuwe werkers van de bank en plaatst die op zijn startkaart. De werkers worden onmiddellijk actief.

Opmerking: deze gebouwen hebben geen effect tijdens fase 2 en kunnen dan niet worden gebruikt.

Residentie

Wanneer een speler een residentie bouwt, werkt hij onmiddellijk op het woonspoor. (zie blz 7)

Opmerking: deze gebouwen hebben geen effect tijdens fase 2 en kunnen niet worden gebruikt.

Universiteit

Aan de linkerkant kan de speler 1 werker gebruiken om 2 overwinningspunten te verdienen.

Aan de rechter kant kan de speler 1 werker gebruiken om 3 overwinningspunten te verdienen of 2 werkers om 6 overwinningspunten te verdienen.

Opmerking: Bij het bouwen van de universiteit verdient de speler het aantal overwinningspunten overeenkomstig met de waarde van het symbool die op de kaart geplaatst werd.

Luxehuis/ herenhuis/ paleis

Deze 3 gebouwen zijn respectievelijk 6, 9 en 12 overwinningspunten waard op het einde van het spel.

Opmerking: deze gebouwen hebben geen effect tijdens fase 2 en kunnen dan niet worden gebruikt.

Blz 12

Technieken

Automatisering

Iedere keer dat de speler een mijn gebruikt, hoeft hij geen werker te gebruiken.

Einde van het spel: de speler scoort 1 punt voor iedere spyrium kristal dat hij bezit.

Kapitalisatie

Elke keer dat een speler een arbeider verwijderd om geld te verdienen, verdient deze speler 2 pond extra.

Einde van het spel: de speler scoort 1 overwinningspunt voor elke 2 pond dat hij bezit.

Bouwkunde

Elke keer dat een speler een gebouw gebruikt met een fabrieksymbool, scoort hij 1 punt meer voor elke werker hij gebruikt.

Einde van het spel: de speler scoort de waarde van zijn gebouwen met een fabriek symbool.

Lobbyen

Eén keer per beurt kan een speler een kaart activeren (karakter, gebouw of techniek) zonder extra te betalen voor alle werkers die errond aanwezig zijn.

Einde van het spel: de speler scoort de punten die overeenkomen met de positie van zijn schijf op het woonspoor.

Kraan

Elke keer dat een speler een gebouw bouwt op een nieuwe ruimte, betaalt hij 3 pond minder (tot een minimum van 0 pond) voor deze ruimte.

Einde van het spel: de speler scoort 1 punt voor iedere eigen gebouw hij bezit.

Taylorisme

Eén keer per beurt kan een een hellend gebouw opnieuw rechtzetten en onmiddellijk opnieuw gebruiken. (tijdens dezelfde actie) Werkers: en/of spyrum die je nodig hebt om het gebouw te gebruiken dienen wel opnieuw worden betaald.

Einde van het spel: de speler scoort 1 punt voor elke eigen werker.

Handel

De speler neemt de symbolen van de marktkaarten als ze die kaarten activeren in plaats van weg te smijten. (tot een maximum van 7 punten)

Eén maal per beurt wanneer ze een marktkaart activeren of een gebeurteniskaart met een symbool gebruiken, kiest de speler de waarde van dit teken. (1, 2 of 3) voor hemzelf.

Einde van het spel: de speler scoort 1 punt voor gehouden teken, of de waarde nu is verandert of niet.