



SPYRIUM

Un joc de William Attia - Ilustratii de Neriach (jocul) si Arnaud Demaegd (coperta)

Regulile jocului

În Anglia victoriană, descoperirea Spyrium-ului, un mineral cu o mare eficiență energetică și cu proprietăți remarcabile revoluționează industria...

Aflați la conducerea unui conglomerat industrial, înțelegeți destinul glorios oferit Națiunii. Recrutați cu chibzuință, construiți și îmbunătățiți fabricile voastre, brevetati mecanisme sub nasul și ochii rivalilor voștri. Construiți un imperiu comercial prosper pentru o mai mare slavă a Majestății Sale Regina!



Componentele



35 muncitori
(7 de fiecare culoare)



20 discuri
(4 de fiecare culoare)



~ 50 cristale Spyrium



24 jetoane numerotate 1, 2 si 3
(câte 8 de fiecare număr)



36 monede de 1£, si 10 de 5£



10 jetoane Bonus
(2 de fiecare culoare)



1 carte Primul jucător



5 cărți Pornire
(1 de fiecare culoare)



7 cărți Eveniment



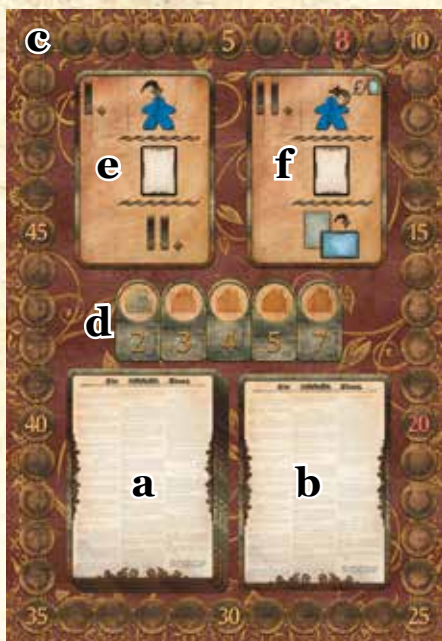
7 cărți Tehnică



17 cărți Personaj



35 cărți Clădire



1 tablă de joc

- a) evenimente viitoare
- b) evenimentul curent
- c) punctajul
- d) nivelul resedintei
- e) Faza I (plasarea)
- f) Faza II (activarea)

Simboluri



Scopul jocului

Fiecare jucător conduce un conglomerat industrial. În timpul jocului, jucătorii vor marca puncte victorie prin construirea de clădiri, prin angajarea muncitorilor din ele, prin brevetarea tehnicilor și prin apelarea la personaje speciale. La sfârșitul jocului, jucătorul care a marcat cele mai multe puncte va fi declarat învingător.

Instalarea

- Cărtile din perioadele A, B și C sunt sortate în funcție de litera de pe verso și amestecate corespunzător, pentru a face 3 pachete de cărți așezate cu fața în jos.
- Cărtile Eveniment sunt amestecate și plasate cu fața în sus pe spațiul Evenimente viitoare de pe tabla de joc (a).
- Fiecare jucător alege o culoare și plasează trei discuri de aceeași culoare pe tabla de joc: unul pe spațiul 0 de pe bara de scor (c), unul pe primul spațiu (numerotat cu 2) de pe bara resedintelor (d) și unul pe spațiul Faza I (e).
- Fiecare jucător primește o carte Pornire, 3 muncitori în culoarea aleasă, 2 cristale Spyrium, 8£, și ultimul disc în culoarea aleasă ce va fi folosit pentru a indica dacă a fost utilizat evenimentul din tura curentă. Ceilalți muncitori, de fiecare culoare, nu vor fi disponibili la începutul jocului și vor fi plasați lângă tabla de joc.
- Jetoanele Bonus în culorile jucătorilor sunt plasate lângă bara de scor, lângă spațiul 8, când vor fi folosiți pentru prima dată.
- Jetoanele numerotate sunt amestecate și plasate cu fața în jos lângă tabla de joc. Dacă cartea Eveniment de deasupra folosește un jeton, plasati pe ea un jeton, cu fața în sus, tras la întâmplare.
- Cristalele Spyrium și banii rămași (ambele fiind considerate nelimitate) formează banca.
- Primul jucător este determinat la întâmplare, iar acesta primește cartea Primul jucător.



Prezentarea jocului

Jocul durează 6 ture, si este împărțit în 3 perioade (A: turele 1 până la 3, B: turele 4 si 5, si C: tura 6).

Retineti: În timpul jocului, unele cărți din perioadele A si B nu vor fi utilizate.



Prezentarea unei ture

1) Începutul turei

Fiecare jucător primește **veniturile** de la bancă. Suma câștigată este indicată de poziția discului lor pe bara resedintei. Prin urmare, în prima tură, fiecare jucător primește 2£.

Este plasat **evenimentul** curent. Cartea de deasupra pachetului *Evenimente viitoare* este plasată pe spațiul *Evenimentul curent*. Următoarea carte din pachet devine astfel vizibilă (acest eveniment va fi disponibil abia în tura următoare). Dacă cartea dezvăluită utilizează un jeton, plasați pe ea, cu fața în sus, un jeton tras la întâmplare.

Este instalată **piata**. Primele 9 cărți din pachetul din perioada curentă sunt plasate într-un dreptunghi de 3x3 cărți, cu ceva spațiu între ele. Apoi, sunt plasate jetoanele pe cărțile de piață care arată un simbol *Jeton* (vedeti la pag.7).

Sunt activați muncitorii fiecărui jucător, asta înseamnă că ei sunt plasați pe cartea lor Pornire.



Exemplu: instalarea turei 1. Un jeton este plasat pe cartea Universitate.

2) Plasarea si Activarea

Jucătorii efectuează acțiuni, pe rând, până când fiecare spune pass. Începe primul jucător, apoi continuă în sens orar. Când îi vine rândul, un jucător trebuie să aleagă una dintre acțiunile disponibile în faza curentă.

Un jucător în **Faza de plasare (Faza I)** trebuie să efectueze una din următoarele acțiuni:

- plasează un muncitor,
- utilizează evenimentul curent,
- începe faza sa de activare (prin mutarea discului său de pe spațiul Faza I pe spațiul său Faza II) si **imediat** efectuează o acțiune din faza de activare.

Un jucător în **Faza de activare (Faza II)** trebuie să efectueze una din următoarele acțiuni:

- câștigă bani,
- activează o carte,
- utilizează evenimentul curent,
- utilizează una dintre clădirile sale,
- spune pass.

Unii jucători pot fi în faza de activare în timp ce alții încă se pot afla în faza de plasare. Când îi vine rândul, un jucător alege acțiunea sa în funcție de faza în care se află, indiferent de faza în care se află ceilalți jucători.

Fiti atenti: un jucător aflat în faza de activare, pentru acea tură, nu se mai poate întoarce la faza de plasare.

Odată ce un jucător a spus pass, acel jucător nu mai poate efectua acțiuni până la sfârșitul turei; ceilalți jucători continuă să efectueze acțiunile lor în mod normal. Tura se sfârșește când toți jucătorii au spus pass.

a) Plasarea unui muncitor

Această acțiune poate fi executată doar în timpul Fazei de plasare.

Jucătorul ia un muncitor de pe cartea Pornire si îl plasează în piață **între două cărți alăturate sau între o carte si un spațiu gol pentru o carte.**

Nu există o limită pentru numărul de muncitori ce pot fi plasați între două cărți.



Exemplu: Albastru dorește să se plaseze lângă Ucenic. Poate face acest lucru fie în poziția A, fie în poziția B. Pozițiile X sunt interzise deoarece acestea se află în afara pieței.

b) Utilizarea evenimentului curent

Această acțiune poate fi executată în timpul Fazei de plasare sau al Fazei de activare, dar fiecare jucător o poate executa doar o dată per tură. Jucătorul folosește efectul cărții Eveniment curente. Apoi plasează discul în culoarea aleasă pentru a arăta că l-a folosit și astfel nu va mai putea să îl folosească din nou în această tură. Unele evenimente au mai multe efecte; când un jucător alege să folosească un astfel de eveniment, trebuie să aleagă unul dintre efecte.



Exemplu: Rosu folosește evenimentul curent. El cheltuiește 1 cristal Spyrium și câștigă 3 £, apoi plasează discul său pe eveniment pentru a arăta că l-a folosit.

c) Câștigarea banilor

Această acțiune poate fi executată numai în Faza de activare. Jucătorul alege unul dintre muncitorii săi din piață. Alege o **carte** învecinată cu muncitorul și câștigă 1£ de la bancă pentru fiecare **alt** muncitor învecinată cu acea carte, indiferent cărui jucător aparțin. Apoi, muncitorul ales este scos de la piață și plasat, inactiv, lângă cartea Pornire a jucătorului. Dacă cele două cărți învecinate muncitorului ales au fost eliminate, jucătorul nu primește nimic, iar muncitorul este eliminat de la piață și plasat, inactiv, lângă cartea Pornire a jucătorului. Acest lucru se consideră că este o acțiune.



Exemplu: Galben, care este în Faza II, elimină un muncitor pentru a primi bani. El alege Mina și primește 5£, deoarece există 5 muncitori învecinați cu ea.

d) Activarea unei cărți

Această acțiune poate fi executată numai în timpul Fazei de activare. Jucătorul alege unul dintre muncitorii săi de la piață. Alege una dintre cărțile învecinate cu acel jucător și o activează:

- dacă este o carte Personaj, el invocă acel personaj,
- dacă este o carte Clădire, el construiește acea clădire,
- dacă este o carte Tehnică, el brevetează acea tehnică.

În toate cazurile, acesta trebuie să plătească la bancă:

- pretul dat în colțul din dreapta sus al cărții care a fost activată,
- 1£ suplimentar pentru fiecare **alt** muncitor învecinată cu acea carte, indiferent, cărui jucător aparține acesta.

Muncitorul ales este apoi eliminat de la piață și plasat, inactiv, lângă cartea Pornire a jucătorului.

Invocarea unui personaj: imediat jucătorul beneficiază o dată de efectul personajului. După activare, cartea rămâne pe loc și poate fi activată de un alt muncitor învecinată, inclusiv de cei care aparțin de același jucător.

Efectul unor personaje depinde de valoarea unui jeton (vedeți pag.7). Un jucător poate invoca un astfel de personaj atâta timp cât există cel puțin un jeton pe carte.

În acest caz, alegeți unul dintre jetoane, folosiți valoarea sa pentru activare, apoi decartați-l. Cartea rămâne în piață chiar dacă nu mai are niciun jeton pe ea.



Exemplu: Negru mută la Faza II. El alege să invoce Ucenicul. Acesta elimină unul dintre muncitorii săi și plătește 0 £ (costul cărții) + 4 £ (numărul muncitorilor prezenți). Apoi, cheltuiește 1 cristal Spyrium și marchează 3 puncte victorie (efectul Ucenicului).

Construirea unei clădiri: jucătorul construiește clădirea în vecinătatea sa și va putea să o folosească mai târziu.

Jucătorul ia cartea Clădire de la piață și o plasează în dreapta cărții sale Pornire, alegând una dintre următoarele trei posibilități:

- cumpără un spațiu nou pentru a construi clădirea. Acest spațiu costă 1£ pentru fiecare clădire pe care jucătorul deja o detine, însemnând că spațiul pentru prima clădire este gratuit, al doilea costă 1£, etc.
- înlocuiți o clădire pe care deja o aveți (încălinată sau nu). Vechea clădire este decartată, iar jucătorul nu trebuie să plătească pentru un nou spațiu.
- înlocuiți o clădire (încălinată sau nu) care are cel puțin un simbol în comun cu noua clădire. Vechea clădire este decartată, jucătorul nu plătește pentru un spațiu nou, iar pretul pentru noua clădire este redus cu 3£ (până la un minim de 0£).

Construirea unor clădiri (vedeți pag. 10 și 11) acordă jucătorului beneficii imediate. În special, dacă jucătorul construiește o clădire pe care este plasat un jeton cu puncte victorie, acestea sunt imediat marcate.



Exemplu: Albastru construiește o Fabrică și plătește 6 £ (costul său) + 2 £ (2 muncitori lângă carte). Pentru a o plasa, el poate să cheltuiască 2 £ pentru a o pune pe un nou spațiu sau să nu cheltuiască ceva dacă înlocuiește Cartierul Muncitorilor, sau să reducă 3 £ din costul Fabricii dacă înlocuiește Laboratorul, care are un simbol în comun cu Fabrica.

Brevetarea unei tehnici: jucătorul descoperă o tehnică care îi dă un avantaj pe tot cuprinsul jocului și care valorează puncte victorie la sfârșitul jocului.

Acesta ia cartea și o plasează în stânga cărții sale Pornire.

Spre deosebire de clădiri, tehnicile nu necesită spații. Nu există limite pentru numărul de mecanisme deținute de un jucător. Odată aflată în posesia unui jucător, o tehnică nu poate fi pierdută sau decartată.

e) Folosirea unei clădiri

Această acțiune poate fi executată numai în Faza de activare. Jucătorul alege din cartierul său o clădire neîncalcată cu un efect (dacă acea clădire are mai multe efecte, jucătorul trebuie să aleagă unul pe care dorește să îl folosească).

Apoi, acesta înclină cartea (această clădire nu va mai putea fi folosită în tura curentă).

Dacă efectul ales necesită muncitori, jucătorul trebuie să ia muncitori de pe cartea sa Pornire și să îi plaseze pe clădire.

Dacă efectul ales necesită Spyrium, jucătorul trebuie să plătească costul la bancă.

Efectul clădirii este rezolvat imediat.



Exemplu: Verde folosește Mina sa. El poate să ia 1 cristal Spyrium de la bancă sau să folosească un muncitor activ pentru a lua 2 cristale. În ambele situații, jucătorul înclină Mina, care nu va mai fi utilizabilă în această tură.

f) Spune pass

Această acțiune poate fi executată numai în Faza de activare, și numai în cazul în care jucătorul nu mai are muncitori la piață (dacă mai are muncitori, el trebuie să efectueze acțiunile Câștigare bani sau Activare carte).

Odată ce un jucător spune pass, acel jucător nu mai poate executa vreo acțiune în tura curentă.

Sfârșitul turei

Tura se termină când toți jucătorii au spus pass.

Cărțile care încă se află la piață sunt decartate și nu vor mai fi folosite pe parcursul jocului.

Evenimentul decartat este, de asemenea, decartat. Jucătorii care l-au folosit își iau înapoi discul.

Orice clădire înclinată, din cartierul jucătorului, este îndreptată, la fel și orice tehnică înclinată.

Primul jucător pasează cartea Primul jucător jucătorului din stânga sa.

Sfârșitul jocului

Jocul se sfârșește după șase ture de joc. Apoi, fiecare jucător adaugă următoarele puncte victorie celor marcate în timpul jocului (care sunt indicate pe bara de scor):

punctele victorie indicate pe clădirile prezente în cartierul său (clădirile care au fost înlocuite nu valorează puncte),

punctele indicate pe tehnicile care au fost brevetate, cu un maxim de 7 puncte per tehnică.

Banii, Spyrium și muncitorii nu valorează puncte.



Exemplu: în plus față de punctele marcate în timpul jocului, Albastru marchează 13 puncte pentru clădirile sale și 7 puncte pentru tehnica sa Automatizare (el are 8 cristale Spyrium, dar o tehnică nu poate oferi mai mult de 7).

Jucătorul care are cele mai multe puncte victorie este învingător. În caz de egalitate între jucători nu există baraj.



Jetoanele



Cărtile cu simbolul Jeton folosesc jetoanele numerotate. Aceste jetoane, fiecare cu o valoare de 1, 2 sau 3, sunt păstrate într-o rezervă, cu fata în jos. Când un jeton este decartat (pentru că a fost folosit sau la sfârșitul turei), acesta este plasat într-o grămadă de jetoane decartate, care va fi reamestecată dacă este necesară formarea unei noi.

Jetoanele de pe clădiri: Când o clădire folosește un jeton (Mina sau Universitatea), un jeton care este tras la întâmplare, este pus pe cartea aflată în piață, cu fata în sus, la începutul turei.

Când acea clădire este construită de un jucător, acel jucător decartează jetoanele și ia numărul de resurse (Mina) sau de puncte victorie (Universitatea) care sunt indicate pe jeton.

Jetoanele de pe personaje: Când un personaj care folosește un jeton (Birocrat, Miner, Arhitect, Bancher, Finantist) este plasat la piață la începutul turei, sunt plasate pe el (cu fata în sus) **un număr de jetoane cu unul mai puțin decât numărul de jucători.**

Când un jucător invocă acel personaj, jucătorul decartează, la alegere, un jeton de pe carte și ia numărul corespunzător de puncte victorie (Birocrat) sau resurse (Miner), sau plătește suma corespunzătoare (Arhitect, Bancher sau Finantist). Odată ce nu mai rămân jetoane, personajul rămâne pe loc, dar nu mai poate fi invocat. Cu toate acestea, cartea încă mai poate fi folosită de un muncitor învecinat pentru Câstigarea de bani.

Jetoanele de pe evenimente: Când un eveniment viitor care folosește un jeton este dezvăluit la începutul turei, este plasat pe el un jeton (cu fata în sus). Valoarea indicată pe jeton este utilizată de toți jucătorii care folosesc evenimentul. Acest jeton rămâne până este decartat evenm.

Tehnica "Comert": Jucătorul care a brevetat tehnica Comert păstrează jetoanele plasate pe cărțile de la piață pe care el le activează, în loc să le decarteze, până la un maxim de 7. Fiecare dintre aceste jetoane va avea o valoare de 1 punct victorie la sfârșitul jocului.



Resedintele



Simbolul de Resedință de pe unele cărți indică un efect imediat. Jucătorul care beneficiază de el poate, la alegerea sa:

- să mute discul său de pe bara nivelului resedintei cu un spațiu spre dreapta,
- sau să câștige atâtea puncte victorie câte arată poziția curentă a discului său de pe acea bară.



Exemplu: Rosu tocmai a invocat un Arhitect. El decartează jetonul de valoare 1 și apoi plătește 1 £, ceea ce îi permite să acționeze pe bara resedintelor. Cum discul său se află pe spațiul 3 de pe acea bară, el poate să îl mute pe spațiul 4 sau să marcheze 3 puncte victorie. Următorul jucător care va invoca Arhitectul va plăti 2£ pentru a-i activa efectul de pe jetonul cu valoarea 2, și apoi va fi imposibil ca personajul să mai fie invocat.



Bonusurile



De îndată ce un jucător ajunge sau trece peste 8 puncte victorie, el primește imediat un bonus la alegere:

- ori un muncitor suplimentar din rezervă, care este plasat, activ, pe cartea sa Pornire,
- ori 5£ de la bancă.

Jetonul, de culoarea corespunzătoare bonusului ales, este decartat, iar celălalt jeton este plasat lângă spațiul 20 de pe bara de scor.

Imediat ce un jucător ajunge sau depășește 20 puncte victorie, imediat câștigă celălalt bonus. Jetonul corespunzător este apoi decartat.

Traducere Robert Militaru; games_manager@yahoo.com



Multumiri

Autorul ar dori să multumească tuturor prietenilor care l-au ajutat, încurajat, sfătuit și sprijinit în timpul creării jocului, în special lui Dominique pentru că a încercat să facă ceva diferit cu el, lui Thomas pentru contribuțiile sale precise și foarte pretioase, și bineînțeles lui Conny pentru entuziasmul ei.

Editorul ar dori să multumească lui William, găstii, și lui Do pentru o ultimă pată de culoare!

Logo-ul Spyrium de Georgie Retzer:
<http://illustratorg.deviantart.com>

Traducere: Eric Harlaux

Revizuire: Eric Franklin



Când acest eveniment este dezvăluit, este plasat pe el un jeton cu fata în sus. Jucătorul primește valoarea jetonului în monede, cristale Spyrium sau puncte victorie.



Jucătorul cheltuiește 1 cristal Spyrium și acționează pe bara resedintelor (vedeti pag.7).



Jucătorul va cheltui 3£ și va primi 3 puncte victorie sau 6£ și va câștiga 5 puncte victorie.



Jucătorul va cheltui 1 cristal Spyrium și va câștiga 3£ sau va cheltui 3 cristale Spyrium și va câștiga 6£.



Jucătorul cheltuiește 1£ pentru a îndrepta o clădire înclinată și imediat o folosește din nou (în timpul aceleiași acțiuni). Muncitorii și/sau Spyrium-ul necesare clădirii trebuie să fie plătite din nou.



Jucătorul cheltuiește 1£ pentru fiecare muncitor pe care îl detine pentru a lua un nou muncitor de la bancă. Acest muncitor este plasat pe cartea sa Pornire, activ.



Jucătorul plasează imediat un muncitor de pe cartea sa Pornire la piață, în timpul Fzei II (Activare).



Personajele

Miner



Jucătorul decartează un jeton de pe carte și primește numărul de cristale Spyrium indicat de acel jeton.

Geolog



Jucătorul câștigă 2 cristale Spyrium.

Ucenic



Jucătorul cheltuiește 1 cristal Spyrium și primește 3 puncte.

Inginer



Jucătorul cheltuiește 1 cristal Spyrium și primește 4 puncte.

Birocrat



Jucătorul decartează un jeton de pe carte și primește numărul de puncte victorie indicat pe acel jeton.

Consilier



Jucătorul primește 3 puncte.

Bancher



Jucătorul decartează un jeton de pe carte, plătește pretul indicat pe acel jeton și câștigă 4 puncte victorie.

Finantist



Jucătorul decartează un jeton de pe carte, plătește pretul indicat pe acel jeton și câștigă 5 puncte victorie.

Arhitect



Jucătorul decartează un jeton de pe carte, plătește pretul indicat pe acel jeton și acționează pe bara resedintelor (vedeti pag.7).

Retineti: nu este posibil să invocați Bancherul, Finantistul sau Arhitectul fără să plătiți pretul indicat pe jeton.



Mina



În stânga, jucătorul folosește 1 muncitor pentru a obține 1 cristal Spyrium.

La mijloc, jucătorul obține 1 cristal Spyrium sau folosește 1 muncitor pentru a obține 2 cristale Spyrium.

În dreapta, jucătorul obține 1 cristal Spyrium sau folosește 1 muncitor pentru a obține 3 cristale Spyrium. Prin construirea acestei clădiri, jucătorul primește un număr de cristale Spyrium egal cu valoarea jetonului plasat pe carte.

Atelier



La stânga, jucătorul folosește 1 muncitor și 1 cristal Spyrium pentru a obține 3 puncte victorie.

La dreapta, jucătorul folosește 1 muncitor și 2 cristale Spyrium pentru a obține 5 puncte victorie.

Fabrică



La stânga, jucătorul folosește 1 muncitor și 2 cristale Spyrium pentru a obține 6 puncte victorie sau folosește 2 muncitori și 3 cristale pentru a obține 10 puncte.

La dreapta, jucătorul folosește 2 muncitori și 3 cristale Spyrium pentru a obține 10 puncte victorie sau folosește 2 muncitori și 5 cristale pentru a obține 15 puncte.

Laborator



La stânga, jucătorul folosește 1 muncitor și 1 cristal Spyrium pentru a obține 4 puncte victorie.

În mijloc, jucătorul folosește 1 muncitor și 1 cristal Spyrium pentru a obține 5 puncte victorie.

La dreapta, jucătorul folosește 1 muncitor și 2 cristale Spyrium pentru a obține 7 puncte victorie.

Notă: Laboratoarele au două simboluri de Fabrică și Cercetare, și astfel permite jucătorului să beneficieze de o reducere de 3£ când înlocuiește un Atelier, o Fabrică, o Universitate sau un alt Laborator, sau atunci când acesta este înlocuit de aceste clădiri. Cu toate acestea, înlocuirea unui Laborator cu un altul, garantează numai o reducere totală de 3£.

Cartier muncitoresc



Când construiești clădirea din stânga, jucătorul ia 1 nou muncitor de la bancă, pe care îl plasează pe cartea sa Pornire. Muncitorul devine activ imediat. Când construiești clădirea din dreapta, jucătorul ia 2 muncitori noi de la bancă, pe care îi plasează pe cartea sa Pornire. Muncitorii devin activi imediat.

Retineti: aceste clădiri nu au niciun efect în timpul Fazei II și nu pot fi folosite.

Resedință



Când un jucător construiește o Resedință, acesta acționează imediat pe bara resedintelor (vedeti pag.7). *Retineti: aceste clădiri nu au niciun efect în timpul Fazei II și nu pot fi folosite.*

Universitate



La stânga, jucătorul folosește 1 muncitor pentru a obține 2 puncte victorie.

La dreapta, jucătorul folosește 1 muncitor pentru a obține 3 puncte victorie sau 2 muncitori pentru a obține 6 puncte.

Retineti: Prin construirea unei Universități, jucătorul obține un număr de puncte victorie egal cu valoarea jetonului plasat pe carte.

Conac



Vilă



Palat



Aceste trei clădiri au o valoare de 6, 8 și, respectiv, 12 puncte victorie pentru punctajul de la sfârșitul jocului.

Retineti: aceste clădiri nu au niciun efect în timpul Fazei II și nu pot fi folosite.



Tehnicile

Automatizare



De fiecare dată când un jucător folosește o Mină, nu folosește muncitori.
Sfârșitul jocului: jucătorul marchează 1 punct pentru fiecare cristal Spyrium detinut.

Valorificare



De fiecare dată când jucătorul elimină un muncitor pentru a câștiga bani, el câștigă cu 2£ mai mult.
Sfârșitul jocului: jucătorul marchează 1 punct pentru fiecare 2£.

Inginerie



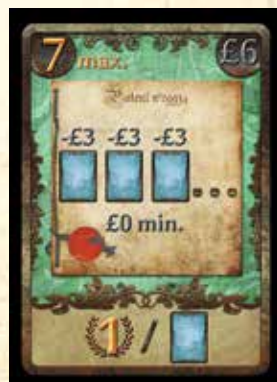
De fiecare dată când jucătorul folosește o clădire cu simbolul Fabrică, marchează 1 punct în plus pentru fiecare muncitor utilizat.
Sfârșitul jocului: jucătorul marchează valoarea clădirilor sale cu un simbol Fabrică pe ele.

Lobby



O dată per tură, jucătorul poate activa o carte (Personaj, Clădire sau Tehnică) fără a plăti vreun cost suplimentar pentru muncitorii aflați în jurul ei.
Sfârșitul jocului: jucătorul marchează punctele indicate de poziția discului său pe bara resedintelor.

Macara



De fiecare dată când jucătorul construiește o clădire pe un spațiu nou, el plătește cu 3£ mai puțin (min. 0£) pentru acel spațiu.
Sfârșitul jocului: jucătorul marchează 1 punct pentru fiecare clădire detinută.

Taylorism



O dată per tură, jucătorul poate îndrepta o clădire înclinată și să o folosească din nou imediat (în timpul aceleiași acțiuni). Muncitorii și/sau Spyrium-ul necesare pentru a folosi clădirea trebuie plătite din nou.
Sfârșitul jocului: jucătorul marchează 1 punct pentru fiecare muncitor detinut.

Comert



Jucătorul păstrează jetoanele de pe cărțile de la piață pe care le activează în loc să le decarteze (până la un maxim de 7 puncte). **O dată per tură,** când activează o carte de la piață sau folosește un eveniment cu un jeton, jucătorul alege valoarea celui jeton (1, 2 sau 3).
Sfârșitul jocului: jucătorul marchează 1 punct pentru fiecare jeton păstrat, chiar dacă valoarea a fost modificată.