



SPYRIUM

Un gioco di William Attia - Grafica di Neriatic (gioco) & Arnaud Demaegd (copertina)

RWS Va

Nell'Inghilterra Vittoriana la scoperta dello Spyrium, un minerale ad alta efficienza energetica e con eccezionali proprietà, ha rivoluzionato l'industria...

A capo di un colosso industriale, afferra il glorioso destino offerto alla Nazione. Assumi con giudizio, costruisci e migliora le tue fabbriche, brevetta tecniche sotto il naso e gli occhi dei tuoi rivali. Costruisci un prospero impero commerciale per la gloria di Sua Maestà la Regina!

www.ystari.com

Contenuto della scatola



35 Lavoratori
(7 per colore)



20 dischi
(4 per colore)



circa 50 cristalli di
Spyrium



24 gettoni numerati da 1
a 3 (8 per valore)



36 monete da £1, e 10 da £5



10 segnalini Bonus
(2 per colore)



1 carta Primo Giocatore



5 carte Iniziali
(1 per colore)



7 carte Evento



7 carte Tecnica



17 carte Personaggio



35 carte Edificio

2

Nota: le carte Tecnica, Personaggio ed Edificio sono suddivise in 3 diversi periodi in base alla lettera raffigurata sul dorso della carta (30 carte A, 20 carte B, 9 carte C)



1 tabellone

- a) Eventi Futuri**
- b) Evento Attivo**
- c) tracciato Punteggio**
- d) tracciato Dimora**
- e) Fase I (Piazzamento)**
- f) Fase II (Attivazione)**

Simboli



Lavoratore

Spyrium

Gettone

Dimora

Edificio

Tecnica

Fabbrica

Miniera

Ricerca

Scopo del gioco

Ogni giocatore è alla guida di un colosso industriale. Nel corso della partita, i giocatori possono ottenere Punti Vittoria costruendo edifici, impiegando i propri lavoratori, brevettando tecniche, e assumendo personaggi speciali. Al termine della partita, il giocatore con più Punti Vittoria viene dichiarato vincitore.

Preparazione

- Dividete le carte Tecnica, Personaggio ed Edificio in base al dorso nei periodi A, B e C e mischiatele, in modo da formare 3 mazzi a faccia in giù.
- Mischiate le carte Evento e piazzatele in un mazzo a faccia in su sul tabellone, nello spazio Eventi Futuri (a).
- Ogni giocatore sceglie un colore e piazza 3 dischi del proprio colore sul tabellone: uno sullo spazio 0 del tracciato Punteggio (c), uno sul primo spazio (quello con valore 2) del tracciato Dimora (d), e uno nello spazio Fase I (e).
- Ogni giocatore riceve 1 carta Iniziale, 3 lavoratori del proprio colore, 2 cristalli di Spyrium, £8, e l'ultimo disco del proprio colore, che servirà al giocatore durante il gioco per indicare se ha utilizzato o meno l'Evento Attivo. I lavoratori rimanenti non sono disponibili ad inizio partita e vanno piazzati in una riserva a lato del tabellone.
- I segnalini Bonus dei giocatori vanno piazzati a fianco del tracciato Punteggio, vicino allo spazio 8, dove saranno utilizzati per la prima volta.
- Mischiate i gettoni numerati e piazzateli a faccia in giù a lato del tabellone. Se sulla carta Evento in cima al mazzo è riportato un simbolo Gettone, pescate un gettone numerato e piazzatelo a faccia in su sulla carta.
- I cristalli di Spyrium e le monete vanno a formare la banca (queste risorse sono considerate illimitate).
- Determinate casualmente chi sarà il primo a giocare, e dategli la carta Primo Giocatore.

Panoramica di gioco

Una partita dura 6 turni, ed è divisa in 3 periodi (A: turni da 1 a 3, B: turni 4 e 5, C: turno 6)

Nota: durante una partita, alcune carte dei periodi A e B non verranno utilizzate.

Svolgimento del turno

1) Inizio del turno

Ogni giocatore riscuote le proprie **entrate** dalla banca. La somma guadagnata è indicata dalla posizione del proprio disco sul tracciato Dimora. Pertanto, nel primo turno, ogni giocatore riceve £2.

Viene messo in gioco l'**Evento Attivo**. La carta in cima al mazzo *Eventi Futuri* va piazzata sul tabellone nello spazio *Evento Attivo*. La prossima carta del mazzo è ora visibile ma sarà disponibile solo nel turno seguente. Se sulla carta rivelata è riportato un simbolo *Gettone*, pescatene uno e piazzatelo, a faccia in su, sulla carta.

Viene preparato il **Mercato**. Prendete 9 carte dal mazzo corrispondente all'attuale periodo e formate con esse una griglia 3x3, avendo cura di lasciare spazio tra una carta e l'altra. Piazzate gettoni numerati sulle carte su cui è riportato un simbolo *Gettone* (vedi pag. 7).

Ogni giocatore attiva i suoi lavoratori piazzandoli sulla propria carta Iniziale.



Esempio: preparazione del turno 1. Viene piazzato un gettone numerato sulla carta Università.

2) Piazzamento e Attivazione

Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, i giocatori a turno eseguono azioni fino a che tutti hanno deciso di passare. Nel proprio turno, un giocatore deve eseguire un'azione possibile nella fase in cui si trova.

Un giocatore in **fase di Piazzamento (Fase I)** deve eseguire una delle seguenti azioni:

- Piazzare un lavoratore,
- Utilizzare l'Evento Attivo,
- Iniziare la propria fase di Attivazione (spostando il proprio disco dallo spazio Fase I allo spazio Fase II), ed eseguire **immediatamente** un'azione di quella fase.

Un giocatore in **fase di Attivazione (Fase II)** deve eseguire una delle seguenti azioni:

- Guadagnare monete,
- Attivare una carta,
- Utilizzare l'Evento Attivo,
- Attivare un edificio costruito,
- Passare.

Alcuni giocatori possono essere in fase di Attivazione mentre altri sono ancora nella fase di Piazzamento. Nel proprio turno, un giocatore decide che azione eseguire a seconda della fase in cui si trova, indipendentemente dalla fase in cui si trovano gli altri giocatori.

Nota: un giocatore che si sposta in fase di Attivazione, non può tornare alla fase di Piazzamento per quel turno.

Dopo che un giocatore ha passato non può più eseguire altre azioni per quel turno; gli altri giocatori proseguono normalmente con le loro azioni. Un turno non ha termine finché tutti i giocatori non hanno passato.

a) Piazzare un lavoratore

Questa azione può essere eseguita solo durante la fase di Piazzamento.

Il giocatore prende uno dei propri lavoratori dalla carta Iniziale e lo piazza nel Mercato **tra due carte adiacenti o tra una carta e uno spazio carta vuoto**.

Non ci sono limiti al numero di lavoratori che possono essere piazzati tra due carte.



Esempio: il giocatore Blu vuole piazzare un lavoratore vicino all'Apprendista. Può piazzarlo nelle posizioni A o B. Le posizioni X non sono valide, dato che si trovano al di fuori del mercato.

b) Utilizzare l'Evento Attivo

Questa azione può essere eseguita sia durante la fase di Piazzamento che in quella di Attivazione, ma i giocatori possono eseguirla una volta sola per turno. Il giocatore risolve l'abilità dell'evento attualmente attivo. Dopodiché piazza il disco del proprio colore sulla carta ad indicare che l'ha utilizzata (e quindi non può riutilizzarla). Alcune carte Evento possiedono abilità multiple; il giocatore deve decidere tra le abilità riportate sulla carta quale utilizzare.



Esempio: il giocatore Rosso utilizza l'Evento Attivo. Paga 1 cristallo di Spyrium e guadagna £3, e piazza il proprio disco sulla carta ad indicare che ne ha utilizzato l'abilità.

c) Guadagnare monete

Questa azione può essere eseguita solo durante la fase di Attivazione. Il giocatore sceglie uno dei suoi lavoratori presenti nel Mercato, sceglie **una carta** adiacente ad esso e guadagna £1 dalla banca per **ogni altro** lavoratore adiacente alla carta (indipendentemente dal proprietario). Il lavoratore scelto viene rimosso dal mercato mercato e piazzato, inattivo, a fianco della propria carta Iniziale. Se le due carte adiacenti al lavoratore sono state rimosse, il giocatore non guadagna nulla, ritira il proprio lavoratore e lo piazza, inattivo, a fianco della carta Iniziale. Questa è comunque considerata un'azione.



Esempio: il giocatore Giallo, che è in Fase II, rimuove un lavoratore per guadagnare monete. Sceglie la Miniera e guadagna £5, dato che ci sono altri 5 lavoratori adiacenti.

d) Attivare una carta

Questa azione può essere eseguita solo durante la fase di Attivazione. Il giocatore sceglie uno dei suoi lavoratori presenti nel Mercato, sceglie una carta adiacente ad esso e la attiva:

- Se è una carta Personaggio, assume quel personaggio,
- Se è una carta Edificio, costruisce quell'edificio,
- Se è una carta Tecnica, brevetta quella tecnica.

In tutti i casi il giocatore deve pagare alla banca:

- Il prezzo indicato nell'angolo in alto a destra della carta attivata,
- £1 extra per **ogni altro** lavoratore adiacente alla carta (indipendentemente dal proprietario).

Il lavoratore scelto è rimosso dal mercato e piazzato, inattivo, a fianco della propria carta Iniziale.

Assumere un personaggio: il giocatore utilizza immediatamente **una volta** l'abilità del personaggio. Dopo l'attivazione, la carta rimane in gioco e può essere attivata nuovamente da altri lavoratori adiacenti, inclusi quelli dello stesso giocatore.

Le abilità di certi personaggi dipendono dal valore di un gettone (vedi pag. 7). Un giocatore può assumere quel personaggio solo finché c'è almeno un gettone sulla carta.

Nel caso, il giocatore sceglie un gettone, ne utilizza il valore riportato per l'attivazione, dopodiché lo scarta. La carta rimane nel Mercato anche se priva di gettoni.



Esempio: il giocatore Nero si sposta in fase II. Decide di assumere l'Apprendista. Rimuove uno dei suoi lavoratori adiacenti alla carta e paga £0 (il costo della carta) più £4 (il numero degli altri lavoratori adiacenti). Poi spende 1 cristallo di Spyrium per ottenere 3 Punti Vittoria (l'abilità dell'Apprendista).

Costruire un edificio: il giocatore costruisce nel proprio Distretto l'edificio scelto, che potrà successivamente attivare.

Il giocatore prende la carta Edificio dal Mercato e la piazza alla destra della sua carta Iniziale, scegliendo una di queste opzioni:

- Acquistare un nuovo spazio per costruire l'edificio. Questo spazio costa £1 per ogni edificio che il giocatore ha già costruito; ciò significa che il primo spazio è gratuito, il secondo costa £1, ecc.
- Rimpiazzare un edificio (attivato o meno) che ha già costruito. Il vecchio edificio viene scartato e il giocatore non deve pagare per un nuovo spazio.
- Rimpiazzare un edificio costruito (attivato o meno) che ha almeno un simbolo in comune con quello nuovo. Il vecchio edificio viene scartato, il giocatore non deve pagare per un nuovo spazio, e il prezzo del nuovo edificio viene scontato di £3 (fino ad un minimo di £0).

La costruzione di certi edifici (vedi pagg. 10 e 11) concede al giocatore dei benefici immediati. Nello specifico, se il giocatore costruisce un edificio su cui ci sono dei gettoni che valgono Punti Vittoria, questi sono conteggiati subito.



Esempio: il giocatore Blu costruisce una Fabbrica e paga £6 (il costo della carta) + £2 (2 lavoratori adiacenti alla carta). Per piazzarla può o spendere altri £2 e metterla in un nuovo spazio, o senza costi aggiuntivi se decide di rimpiazzare la sua carta Quartieri della Classe Operaia, o ridurne di £3 il costo rimpiazzando il Laboratorio, che ha un simbolo in comune con la Fabbrica.

Brevettare una tecnica: il giocatore scopre una tecnica che gli garantirà un vantaggio per il resto della partita e Punti Vittoria al termine del gioco.

Il giocatore prende la carta Tecnica e la piazza alla sinistra della sua carta Iniziale.

A differenza degli edifici, le tecniche non richiedono spazi. Non ci sono limitazioni al numero di tecniche che un giocatore può brevettare. Una volta in possesso di un giocatore, una tecnica non può essere persa o scartata.

e) Attivare un edificio costruito

Questa azione può essere eseguita solo durante la fase di Attivazione. Il giocatore sceglie un edificio costruito nel proprio Distretto non ancora attivato, e che possieda un'abilità (se l'edificio ha abilità multiple, il giocatore deve scegliere quale utilizzare tra quelle riportate sulla carta).

Dopodiché gira la carta in orizzontale ad indicare che l'edificio è già stato attivato per questo turno.

Se l'abilità scelta richiede l'impiego di un lavoratore, il giocatore deve prenderne uno dalla propria carta Iniziale e piazzarlo sulla carta Edificio.

Se l'abilità scelta richiede Spyrium, il giocatore deve pagare il costo in cristalli alla banca.

Le abilità degli edifici vanno risolte immediatamente.



Esempio: il Giocatore Verde attiva la Miniera. La carta permette o di ottenere 1 cristallo di Spyrium, o di ottenerne 2 spendendo un lavoratore. In entrambi i casi, il giocatore gira la carta Miniera in orizzontale.

f) Passare

Questa azione può essere eseguita solo durante la fase di Attivazione e solo se il giocatore non ha più lavoratori nel Mercato (se ne ha ancora, deve prima ritirarli tramite le azioni 'Guadagnare monete' o 'Attivare una carta').

Una volta che ha passato, il giocatore non può più eseguire azioni per quel turno.

Fine del turno

Il turno finisce quando tutti i giocatori hanno passato.

Le carte ancora presenti nel Mercato vengono scartate e non verranno più utilizzate per il resto della partita.

- L'Evento Attivo viene anch'esso scartato. I giocatori che l'hanno utilizzato riprendono in mano il proprio disco.

- Tutte le tecniche e gli edifici attivati nei Distretti dei giocatori vengono riposizionati in verticale.

- Il primo giocatore passa la carta Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra.

- Tutti i giocatori riportano i dischi sullo spazio fase I.

Fine del Gioco

La partita termina dopo il sesto turno di gioco. Ogni giocatore somma i seguenti Punti Vittoria a quelli ottenuti durante il gioco (indicati sul tracciato Punteggio):

- I Punti Vittoria riportati sulle carte Edificio presenti nel proprio Distretto (le carte che sono state rimpiazzate non danno punti),

- I Punti vittoria riportati sulle carte Tecnica che ha brevettato, **per un massimo di 7 punti per tecnica.**

Cristalli, monete e lavoratori residui non valgono punti.



Esempio: oltre ai Punti Vittoria che ha ottenuto nel corso del gioco, il giocatore Blue ottiene 16 punti per gli edifici, e 7 per la tecnica Automazione (ha 8 cristalli di Spyrium, ma le carte Tecnica non possono valere più di 7 Punti Vittoria).

Il giocatore che alla fine del conteggio ha il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. A parità di punti, i giocatori condividono la vittoria (non c'è spareggio).

Gettoni



Le carte che riportano un simbolo *Gettone* utilizzano i gettoni numerati. Questi gettoni, ognuno con valore di 1, 2, o 3, vengono piazzati ad inizio partita in una riserva, a faccia in giù. Quando un gettone viene scartato, mettetelo in una pila di scarto, che andrà rimischiata ogni volta che sarà necessario creare una nuova riserva di gettoni.

Gettoni sulle carte Edificio: Quando un edificio che riporta un simbolo *Gettone* (Miniera o Università) entra in gioco nel Mercato, piazzatevi, a faccia in su, un gettone preso dalla riserva.

Quando quell'edificio viene costruito da un giocatore, questi scarta il gettone e ottiene un numero di risorse (Miniera) o di Punti Vittoria (Università) pari al valore del gettone.

Gettoni sulle carte Personaggio: Quando un personaggio che riporta un simbolo *Gettone* (Burocrate, Minatore, Architetto, Banchiere, o Magnate) entra in gioco nel Mercato, piazzatevi, a faccia in su, un numero di gettoni **pari al numero di giocatori meno uno**.

Quando un giocatore lo attiva, sceglie un gettone da scartare, e ottiene Punti Vittoria (Burocrate) o risorse (Minatore) pari al valore del gettone, oppure paga alla banca un costo pari al valore del gettone per utilizzare l'abilità del personaggio (Architetto, Banchiere, Magnate). Il personaggio resta in gioco anche quando rimane senza gettoni, ma non potrà più essere attivato. La carta può ancora essere scelta per l'azione 'Guadagnare monete'.

Gettoni sulle carte Evento: quando una carta che viene rivelata dal mazzo Eventi Futuri riporta un simbolo *Gettone*, piazzatevi sopra, a faccia in su, un gettone. Il valore indicato verrà utilizzato da tutti i giocatori. Questo gettone rimarrà sulla carta finché essa non verrà scartata.

Tecnica "Commercio": il giocatore che ha brevettato la tecnica Commercio conserva i gettoni che utilizza quando attiva carte nel Mercato anziché scartarli, fino ad un massimo di 7. Ognuno di questi gettoni varrà 1 Punto Vittoria a fine partita.

Dimore



Il simbolo *Dimora* presente su alcune carte indica un effetto immediato. Il giocatore che ne beneficia può, a sua scelta:

- Spostare a destra di una posizione il proprio disco sul tracciato Dimora, oppure
- Guadagnare Punti Vittori pari al valore indicato nella posizione attuale del proprio disco su quel tracciato.



Esempio: il giocatore Rosso ha appena assunto un Architetto. Sceglie di scartare il gettone con valore 1 e quindi paga £1, per poter agire sul tracciato Dimora. Dato che il suo disco si trova attualmente nello spazio 3, può spostarlo nello spazio 4 del tracciato, o guadagnare 3 Punti Vittoria. Il giocatore successivo, se vorrà assumere l'Architetto, dovrà pagare £2 per utilizzarne l'abilità con il gettone di valore 2, dopodiché non sarà più possibile assumere questo personaggio.

Bonus



Non appena un giocatore raggiunge o supera 8 Punti Vittoria, ottiene immediatamente un bonus a sua scelta:

- Un lavoratore aggiuntivo dalla riserva da piazzare, attivo, sulla carta Iniziale, oppure
- £5 dalla banca

Il segnalino del giocatore corrispondente al bonus scelto viene scartato, mentre quello rimanente viene spostato vicino allo spazio 20 del tracciato Punteggio.

Non appena un giocatore raggiunge o supera 20 Punti Vittoria, ottiene immediatamente il bonus rimanente, dopodiché anche quel segnalino viene scartato.

Ringraziamenti

L'autore desidera ringraziare tutti gli amici che lo hanno aiutato, incoraggiato, consigliato, e supportato durante lo sviluppo del gioco, in particolare Dominique per aver provato a creare qualcosa di diverso, Thomas per i suoi contributi precisi e ampiamente preziosi, e ovviamente Conny per il suo entusiasmo.

L'editore desidera ringraziare William, il gruppo, e Do per i ritocchi finali!

Spyrium Logo by Georgie Retzer:
<http://illustratorg.deviantart.com>

Traduzione: Gabriele 'Gavhriel' Radaelli

Impaginazione: Gabriele 'Gavhriel' Radaelli



Quando questo evento viene rivelato piazzate, a faccia in su, un gettone sulla carta. Il giocatore ottiene il valore del gettone in monete, cristalli di Spyrium, o Punti Vittoria.



Il giocatore spende 1 cristallo di Spyrium per agire sul tracciato Dimora (vedi pag. 7).



Il giocatore spende 3£ in cambio di 3 Punti Vittoria, oppure £6 in cambio di 5 Punti Vittoria.



Il giocatore spende 1 cristallo di Spyrium per guadagnare £3, oppure 3 cristalli di Spyrium per guadagnare £6.



Il giocatore, quando attiva questa carta, spendendo £1 può riutilizzare immediatamente un proprio edificio già attivato. Eventuali costi in lavoratori o cristalli di Spyrium devono essere nuovamente pagati.



Il giocatore spende £1 per ogni lavoratore che possiede per riceverne uno nuovo dalla riserva. Questo lavoratore va piazzato, attivo, sulla carta Iniziale.



Il giocatore piazza immediatamente nel Mercato un lavoratore dalla propria carta Iniziale. Questo evento può essere utilizzato solo in fase II (Attivazione).

Minatore



Il giocatore scarta un gettone dalla carta e ottiene il valore indicato in cristalli di Spyrium.

Geologo



Il giocatore ottiene 2 cristalli di Spyrium.

Apprendista



Il giocatore spende 1 cristallo di Spyrium per guadagnare 3 P.V.

Ingegnere



Il giocatore spende 1 cristallo di Spyrium per guadagnare 4 P.V.

Burocrate



Il giocatore scarta un gettone dalla carta e guadagna il valore indicato in Punti Vittoria.

Consigliere



Il giocatore guadagna 3 P.V.

Banchiere



Il giocatore scarta un gettone dalla carta, paga in monete il valore indicato e guadagna 4 Punti Vittoria.

Magnate



Il giocatore scarta un gettone dalla carta, paga in monete il valore indicato e guadagna 5 Punti Vittoria.

Architetto



Il giocatore scarta un gettone dalla carta, e paga in monete il valore indicato per agire sul tracciato Dimora (vedi pag. 7).

Nota: non è possibile assumere il Banchiere, il Magnate o l'Architetto senza pagare il prezzo stabilito dal valore del gettone.

Miniera



A sinistra, il giocatore spende 1 lavoratore per ottenere 1 cristallo di Spyrium.

Nel mezzo, il giocatore ottiene 1 cristallo di Spyrium, oppure spende 1 lavoratore per ottenere 2 cristalli.

A destra, il giocatore ottiene 1 cristallo di Spyrium, oppure spende 1 lavoratore per ottenere 3 cristalli. Costruendo questo edificio il giocatore ottiene un numero di cristalli di Spyrium pari al valore del gettone presente sulla carta.

Officina



A sinistra, il giocatore spende 1 lavoratore e 1 cristallo di Spyrium per guadagnare 3 Punti Vittoria.

A destra, il giocatore spende 1 lavoratore e 2 cristalli di Spyrium per guadagnare 5 Punti Vittoria.

Fabbrica



A sinistra, il giocatore spende 1 lavoratore e 2 cristalli di Spyrium per guadagnare 6 Punti Vittoria, oppure 2 lavoratori e 3 cristalli di Spyrium per guadagnarne 10.

A destra, il giocatore spende 2 lavoratori e 3 cristalli di Spyrium per guadagnare 10 Punti Vittoria, oppure 2 lavoratori e 5 cristalli di Spyrium per guadagnarne 15.

Laboratorio



A sinistra, il giocatore spende 1 lavoratore e 1 cristallo di Spyrium per guadagnare 4 Punti Vittoria.

Nel mezzo, il giocatore spende 1 lavoratore e 1 cristallo di Spyrium per guadagnare 5 Punti Vittoria.

A destra, il giocatore spende 1 lavoratore e 2 cristalli di Spyrium per guadagnare 7 Punti Vittoria.

Nota: le carte Laboratorio riportano entrambi i simboli Fabbrica e Ricerca, permettono quindi al giocatore di ottenere £3 di sconto quando vanno a rimpiazzare un'Officina, una Fabbrica, un'Università o un altro Laboratorio, o quando vengono rimpiazzati da uno di questi edifici. Rimpiazzare un Laboratorio con un altro, non garantisce più di 3£ di sconto.

Quartieri della Classe Operaia



Subito dopo aver costruito l'edificio di sinistra, il giocatore riceve 1 lavoratore dalla riserva, da piazzare sulla carta Iniziale. Il lavoratore è subito attivo.

Subito dopo aver costruito l'edificio di destra, il giocatore riceve 2 lavoratori dalla riserva, da piazzare sulla carta Iniziale. Questi lavoratori sono subito attivi.

Nota: questi edifici non hanno ulteriori abilità, non possono quindi essere attivati durante la Fase II.

Palazzina



Dopo aver costruito una Palazzina, il giocatore agisce immediatamente sul tracciato Dimora (vedi pag. 7).

Nota: questi edifici non hanno ulteriori abilità, non possono quindi essere attivati durante la Fase II.

Università



A sinistra, il giocatore spende un lavoratore per guadagnare 2 Punti Vittoria.

A destra, il giocatore spende 1 lavoratore per guadagnare 3 Punti Vittoria, oppure 2 lavoratori per guadagnare 6 P.V.

Nota: quando costruisce l'Università, il giocatore guadagna anche il numero di Punti Vittoria indicati dal valore del gettone presente sulla carta.

Villa di Lusso



Magione



Palazzo



Questi tre edifici valgono rispettivamente 6, 9, e 12 Punti Vittoria al termine della partita.

Nota: questi edifici non hanno abilità, non possono quindi essere attivati in Fase II.

Tecniche

Automazione



Ogni volta che il giocatore attiva una Miniera, non deve spendere lavoratori.
Fine Partita: il giocatore guadagna 1 Punto Vittoria per ogni cristallo di Spyrium in suo possesso.

Capitalizzazione



Ogni volta che il giocatore rimuove un lavoratore per guadagnare monete, guadagna £2 aggiunti.
Fine Partita: il giocatore guadagna 1 Punto Vittoria ogni £2 in suo possesso.

Ingegneria



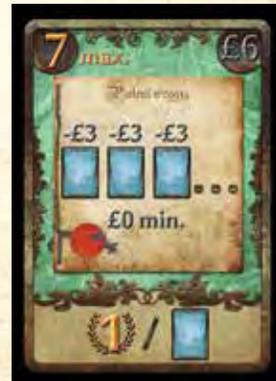
Ogni volta che il giocatore attiva un edificio che riporta il simbolo Fabbrica, guadagna 1 Punto Vittoria extra per ogni lavoratore speso.
Fine Partita: il giocatore conteea nuovamente i Punti Vittoria dei suoi edifici con un simbolo Fabbrica.

Lobbying



Una volta per turno, il giocatore può attivare una carta nel Mercato (Personaggio, Edificio, Tecnica) senza dover pagare costi aggiuntivi per i lavoratori adiacenti.
Fine Partita: il giocatore guadagna Punti Vittoria pari al valore indicato alla sua posizione sul tracciato Dimora.

Gru



Ogni volta che il giocatore costruisce un edificio in un nuovo spazio, paga £3 in meno (fino ad un minimo di £0) per acquistare quello spazio.
Fine Partita: il giocatore guadagna 1 Punto Vittoria per ogni edificio in suo possesso.

Taylorismo



Una volta per turno, quando attiva questa carta, il giocatore può riutilizzare immediatamente un proprio edificio già attivato. Eventuali costi in Lavoratori o cristalli di Spyrium devono essere nuovamente pagati.
Fine Partita: il giocatore guadagna 1 Punto Vittoria per ogni lavoratore in suo possesso.

Commercio



Quando attiva una carta nel Mercato, il giocatore anziché scartare i gettoni che usa li conserva (fino ad un massimo di 7 gettoni). **Una volta per turno**, quando il giocatore attiva una carta o un evento su cui è presente un gettone, può modificarne temporaneamente il valore (1, 2, o 3).
Fine Partita: il giocatore guadagna 1 Punto Vittoria per ogni gettone che ha conservato, modificato o meno.

Note di Traduzione

Mi sono preso la libertà di adattare il testo del regolamento in alcuni punti, per migliorarne la leggibilità e lo scorrimento, oltre che per correggere delle lacune in cui mi sono imbattuto durante la lettura, seguendo anche quanto scritto su *BoardGameGeek.com* dall'autore. In particolare modo:

- Tutti i giocatori riportano i dischi sullo spazio fase I.

Questa frase è stata aggiunta da me al paragrafo Fine del Turno, per esplicitare che i giocatori iniziano ogni turno dalla fase di Piazzamento (in originale è solo sottinteso).



Il fatto che questo evento non sia utilizzabile in fase I è stato chiarito direttamente dall'autore qui:

<http://boardgamegeek.com/article/13081954#13081954>

Anche l'errore presente sul regolamento inglese nella descrizione della tecnica *Commercio* è stato corretto, come da indicazione dell'autore (vedi link precedente).

Per quanto riguarda la traduzione dei termini di gioco, in inglese viene usato il termine *Residence* sia per indicare un tracciato di gioco, che il nome di una carta Edificio. Per non fare confusione (e perché *Residenza* faceva molto testo di Diritto), ho optato per tradurre il nome del tracciato (e del relativo simbolo) con *Dimora* e di tradurre la carta Edificio con *Palazzina*.

Per la tecnica *Lobbying* ho preferito lasciare invariato il nome dato che, come il termine *Mobbing*, la parola *Lobby* e la relativa pratica sono diventate d'uso comune in italiano (quantomeno a livello giornalistico).

Per il resto, segnalo l'introduzione del termine *Evento Attivo* in sostituzione di *evento del turno* e relative varianti, e l'uso del termine *Distretto* per indicare l'area di gioco del giocatore. In inglese viene usato *Neighborhood* che può essere tradotto come *Quartiere*, ma dato che esiste anche una carta Edificio con quel termine all'interno, per non fare confusione ho differenziato le traduzioni (e poi *costruire un Quartiere della Classe Operaia nel proprio Quartiere* non si poteva leggere).

Gabriele 'Gavhriel' Radaelli

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



<http://www.goblins.net>





Glossario dei termini tradotti

ORIGINALE

Technique
Start cards
Event cards
Technique cards
Character cards
Building cards
Future events
Turn event
Score track
Residence (tracciato/simbolo)
Residence (carta)
Phase I (Placement)
Phase II (Activation)
Revenue
Neighborhood (area di gioco)
Neighborhood (carta)
Mine
Workshop
Factory
Laboratory
University
Luxury Home
Mansion
Palace
Automation
Capitalization
Engineering
Lobbying
Crane
Taylorism
Commerce
Miner
Geologist
Apprentice
Engineer
Bureaucrat
Adviser
Banker
Financier
Architect

TRADUZIONE

Tecnica
carte Iniziali
carte Evento
carte Tecnica
carte Personaggio
carte Edificio
Eventi Futuri
Evento Attivo
tracciato Punteggio
Dimora
Palazzina
Fase I (Piazzamento)
Fase II (Attivazione)
Entrate
Distretto
Quartiere
Miniera
Officina
Fabbrica
Laboratorio
Università
Villa di Lusso
Magione
Palazzo
Automazione
Capitalizzazione
Ingegneria
Lobbying
Gru
Taylorismo
Commercio
Minatore
Geologo
Apprendista
Ingegnere
Burocrate
Consigliere
Banchiere
Magnate
Architetto