



SPYRIUM

Ein Spiel von William Attia - Grafik: Neriae & Arnaud Demaegd

Spielregel

Im viktorianischen England wird das geheimnisvolle Spyrium entdeckt, ein Mineral mit hoher Energieeffizienz und bemerkenswerten Eigenschaften, das die Industrie revolutioniert ...

Die Nation ist im Umbruch – als Generaldirektor eines Industriekonzerns ergreifst du sofort diese einmalige Gelegenheit. Beschäftige nach und nach immer mehr Arbeiter, baue und modernisiere Fabriken, patentiere neuartige Techniken – direkt vor der Nase deiner Konkurrenten. Errichte ein blühendes Wirtschaftsimperium für Ruhm und Ehre Ihrer Majestät der Königin!

Spielmaterial



35 Arbeiter
(7 pro Farbe)



20 Scheiben
(4 pro Farbe)



ca. 50 Splyrium-Kristalle



24 Zahlenplättchen, numme-
riert von 1 – 3 (8 pro Zahl)



36 £1-Münzen,
10 £5-Münzen



10 Bonusplättchen
(2 pro Farbe)



1 Startspielerkarte



5 Basiskarten
(1 pro Farbe)



7 Ereigniskarten



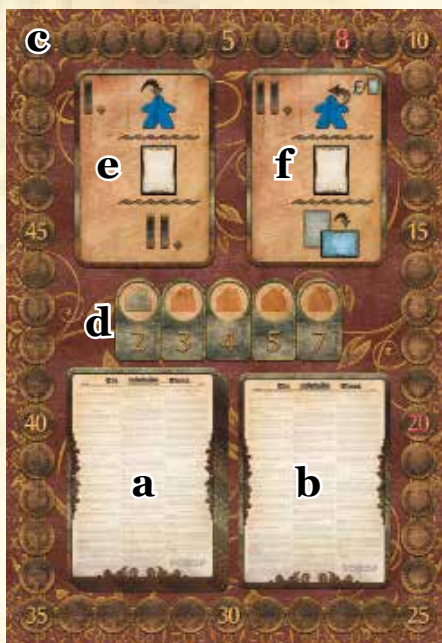
7 Patentkarten



17 Spezialistenkarten



35 Gebäudekarten



1 Spielplan

- a) Zukünftige Ereignisse
- b) Aktuelles Ereignis
- c) Wertungsleiste
- d) Residenzleiste
- e) Phase I (Platzierung)
- f) Phase II (Aktivierung)

Symbole



Arbeiter



Spyrium



Zahlenplättchen



Residenz



Gebäude



Patent



Fabrik



Mine



Forschung

Ziel des Spiels

Jeder Spieler leitet einen Industriekonzern. Im Laufe des Spiels erhalten die Spieler Siegpunkte, indem sie Gebäude errichten, Arbeiter einsetzen, Patente erwerben und Spezialisten engagieren. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Spielvorbereitung

- Die Karten nach den Buchstaben A, B und C auf der Rückseite sortieren, getrennt mischen und als drei verdeckte Epochenstapel bereitlegen.
- Die Ereigniskarten mischen und als offenen Stapel auf das Feld „zukünftige Ereignisse“ (a) des Spielplans legen.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt drei Scheiben dieser Farbe auf den Spielplan: Eine auf das Feld „0“ der Wertungsleiste (c), eine auf das erste Feld (über der 2) der Residenzleiste (d), und eine auf das Feld „Phase I“ (e).
- Jeder Spieler erhält die Basiskarte und 3 Arbeiter seiner Farbe, 2 Spyrium-Kristalle, £8 und die letzte Scheibe seiner Farbe. Mit dieser zeigt er im Spielverlauf an, wenn er das aktuelle Ereignis als Aktion auswählt. Die 4 übrigen Arbeiter jeder Spielerfarbe werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Bonusplättchen in den Spielerfarben auf Höhe des 8er-Feldes der Wertungsleiste neben den Spielplan legen, wo sie später das erste Mal genutzt werden.
- Die Zahlenplättchen mischen und verdeckt neben dem Spielplan bereitlegen. Weist das oben liegende „zukünftige Ereignis“ ein Zahlenplättchen-Symbol auf, wird nun eines davon zufällig gezogen und offen auf das Ereignis gelegt.
- Die übrigen Spyrium-Kristalle und Münzen bilden die Bank. Sowohl Geld als auch Spyrium werden als unbegrenzt betrachtet.
- Der Startspieler für die erste Runde wird zufällig ermittelt und bekommt die Startspielerkarte.

Spielüberblick

Das Spiel geht über 6 Runden und ist in 3 Epochen unterteilt (A: Runden 1 bis 3, B: Runden 4 und 5, und C: Runde 6).

Hinweis: Im Laufe eines Spiels werden nicht alle Karten der Epochen A und B verwendet.

Spielrunde

1) Rundenvorbereitung

Jeder Spieler erhält **Einnahmen** aus der Bank. Der jeweilige Betrag ergibt sich aus der Position der Scheibe auf der Residenzleiste. Zu Beginn der ersten Runde erhält folglich jeder Spieler £2.

Das aktuelle **Ereignis** wird ausgelegt. Dazu die oberste Karte des Stapels „zukünftige Ereignisse“ offen auf das Feld „aktuelles Ereignis“ legen. Die nächste Karte des Stapels ist nun sichtbar – kann aber erst in der nächsten Runde als Aktion genutzt werden. Weist dieses „zukünftige Ereignis“ ein Zahlenplättchen-Symbol auf, wird ein Zahlenplättchen zufällig gezogen und offen auf das Ereignis gelegt.

Die **Auslage** wird vorbereitet. Die obersten 9 Karten des aktuellen Epochenstapels werden offen als Rechteck von 3 x 3 Karten ausgelegt, wobei zwischen den Karten Zwischenräume frei gelassen werden. Auf alle Karten, die ein entsprechendes Symbol aufweisen, werden offene Zahlenplättchen gelegt (s. Seite 7).

Jeder Spieler stellt seine Arbeiter auf seine Basiskarte, die somit für ihn verfügbar sind.



Beispiel: Die erste Runde ist vorbereitet. Ein Zahlenplättchen liegt auf der Universitätskarte.

2) Platzierung und Aktivierung

4

Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler im Uhrzeigersinn Aktionen aus, bis

alle Spieler gepasst haben. Ein Spieler am Zug muss genau eine Aktion ausführen, die in seiner aktuellen Phase verfügbar ist.

In der **Platzierungsphase (Phase I)** hat ein Spieler die Wahl zwischen folgenden Aktionen:

- einen Arbeiter platzieren,
- das aktuelle Ereignis nutzen,
- in die Aktivierungsphase wechseln (indem er die Scheibe vom Feld „Phase I“ auf das Feld „Phase II“ verschiebt) und **sofort** eine Aktion der Aktivierungsphase ausführen.

In der **Aktivierungsphase (Phase II)** hat ein Spieler die Wahl zwischen folgenden Aktionen:

- Geld verdienen,
- eine Karte aktivieren,
- das aktuelle Ereignis nutzen,
- ein eigenes Gebäude nutzen,
- passen.

Ein Spieler kann bereits in der Aktivierungsphase sein, während andere sich noch in der Platzierungsphase befinden. Der Spieler am Zug muss seine Aktion aus derjenigen Phase auswählen, in der er selbst sich befindet, unabhängig davon, in welcher Phase sich andere Spieler befinden.

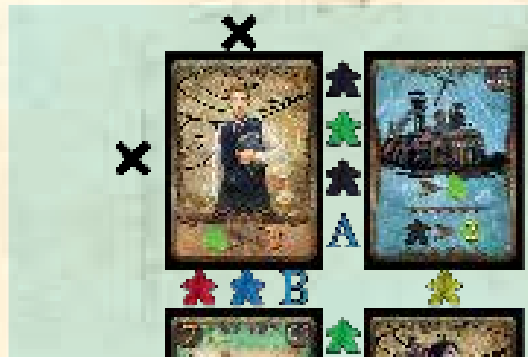
Achtung: Ein Spieler in der Aktivierungsphase kann in dieser Runde nicht mehr zurück in die Platzierungsphase wechseln.

Hat ein Spieler gepasst, kann er in dieser Runde keine weitere Aktion mehr ausführen. Die anderen Spieler führen solange weitere Aktionen aus, bis alle Spieler gepasst haben.

a) Einen Arbeiter platzieren

Diese Aktion kann nur während der Platzierungsphase ausgeführt werden. Der Spieler nimmt einen Arbeiter von seiner Basiskarte und stellt ihn in der Auslage **zwischen zwei benachbarte Karten oder zwischen eine Karte und einen vormals belegten Kartenplatz.**

In jedem Zwischenraum können beliebig viele Arbeiter platziert werden.



Beispiel: Blau möchte einen Arbeiter neben dem Gehilfen platzieren. Er kann dies in den Positionen A oder B tun. Die Positionen X sind außerhalb der Auslage und kommen daher nicht in Frage.

b) Das aktuelle Ereignis nutzen

Diese Aktion kann entweder in der Platzierungs- oder in der Aktivierungsphase ausgeführt werden, jedoch von jedem

Spieler nur einmal pro Runde.

Der Spieler nutzt den Effekt des aktuellen Ereignisses. Nutzt ein Spieler ein Ereignis mit mehreren Effekten, muss er sich für einen der Effekte entscheiden.

Anschließend legt er die Scheibe seiner Farbe auf die Karte, um anzuzeigen, dass er das Ereignis in dieser Runde nicht noch einmal nutzen kann.



Beispiel: Rot nutzt das aktuelle Ereignis. Er gibt ein Spyrium-Kristall ab, erhält £3 und legt anschließend seine Scheibe auf das Ereignis, um anzuzeigen, dass er es genutzt hat.

c) Geld verdienen

Diese Aktion kann nur in der Aktivierungsphase ausgeführt werden.

Der Spieler wählt einen seiner platzierten Arbeiter sowie eine der beiden benachbarten Karten.

Er erhält £1 für jeden **weiteren** Arbeiter (egal welcher Farbe), der neben dieser Karte steht. Der Spieler entfernt den ausgewählten Arbeiter aus der Auslage und stellt ihn neben seine Basiskarte, womit er anzeigt, dass dieser nicht mehr verfügbar ist. Wurden beide der zum Arbeiter benachbarten Karten bereits entfernt, verdient der Spieler zwar kein Geld, der Arbeiter wird aber dennoch aus der Auslage entfernt und neben die Basiskarte gestellt. Auch dies gilt als Aktion des Spielers.



Beispiel: Gelb befindet sich in Phase II und entfernt einen Arbeiter aus der Auslage, um Geld zu verdienen. Er wählt die Mine und verdient £5, da noch 5 weitere Arbeiter neben dieser Karte stehen.

d) Eine Karte aktivieren

Diese Aktion kann nur in der Aktivierungsphase ausgeführt werden. Der Spieler wählt einen seiner platzierten Arbeiter sowie eine der beiden benachbarten Karten.

Je nach Kartentyp hat die Aktion verschiedene Auswirkungen:

- bei einer Spezialistenkarte engagiert er den Spezialisten,
- bei einer Gebäudekarte baut er das Gebäude,
- bei einer Patentkarte erwirbt er das Patent.

In jedem Fall muss der Spieler folgenden Betrag an die Bank zahlen:

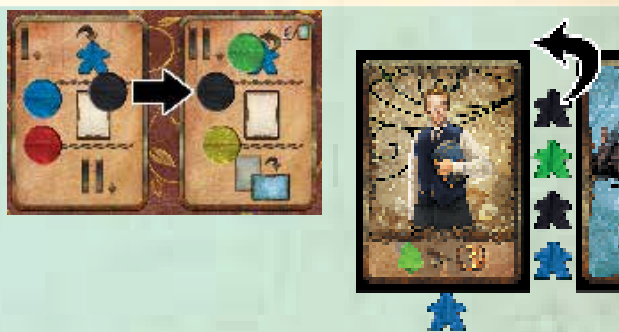
- Die Grundkosten rechts oben auf der aktivierten Karte,
- £1 zusätzlich für jeden **weiteren** Arbeiter (egal welcher Farbe), der neben dieser Karte steht.

Der Spieler entfernt den ausgewählten Arbeiter aus der Auslage und stellt ihn neben seine Basiskarte, womit er anzeigt, dass dieser nicht mehr verfügbar ist.

Einen Spezialisten engagieren: Der Spieler nutzt sofort und einmalig den Effekt des Spezialisten. Nach der Aktivierung bleibt die Karte liegen und kann weiterhin durch benachbarte Arbeiter aktiviert werden, auch von Arbeitern desselben Spielers.

Die Effekte einiger Spezialisten hängen von Zahlenplättchen ab (s. Seite 7). Ein solcher Spezialist kann nur engagiert werden, solange noch mindestens ein Zahlenplättchen auf der Karte liegt.

Der Spieler wählt eines der Zahlenplättchen, nutzt dessen Wert für den Effekt des Spezialisten, und nimmt es aus dem Spiel. Die Karte bleibt in der Auslage liegen, auch wenn sich kein Zahlenplättchen mehr darauf befindet.



Beispiel: Schwarz wechselt in Phase II. Er entscheidet sich, den Gehilfen zu engagieren, entfernt einen seiner Arbeiter und zahlt £0 (Grundkosten der Karte) + £4 (Anzahl der weiteren Arbeiter neben dieser Karte). Aufgrund des Effektes des Gehilfen gibt er sofort 1 Spyrium-Kristall ab und erhält dafür 3 Siegpunkte.

Ein Gebäude bauen: Der Spieler baut ein Gebäude in seinem Stadtviertel, um es später zu nutzen.

Der Spieler nimmt die Karte und legt sie rechts von seiner Basiskarte an, wobei er aus drei Möglichkeiten wählen kann:

- Einen neuen Bauplatz für das Gebäude kaufen. Ein Bauplatz kostet £1 für jedes bereits vorhandene Gebäude. Der erste Bauplatz ist also umsonst, der zweite kostet £1, usw.
- Ein bereits vorhandenes Gebäude (quergelegt oder nicht) ersetzen. Das alte Gebäude wird aus dem Spiel genommen und der Spieler muss für diesen Bauplatz nichts bezahlen.
- Ein bereits vorhandenes Gebäude (quergelegt oder nicht) ersetzen, das mindestens ein gemeinsames Symbol mit dem neuen Gebäude aufweist. Das alte Gebäude wird aus dem Spiel genommen, der Spieler muss für diesen Bauplatz nichts bezahlen und der Preis des neuen Gebäudes wird um £3 reduziert (das Minimum beträgt £0).

Das Bauen mancher Gebäude (s. Seiten 10 und 11) bringt dem Spieler sofortige Vorteile. Baut der Spieler zum Beispiel ein Gebäude, auf dem ein Zahlenplättchen für Siegpunkte liegt, werden diese sofort auf der Wertungsleiste abgetragen.



Beispiel: Blau baut eine Fabrik und zahlt £6 (Grundkosten) + £2 (2 Arbeiter neben der Karte). Um sie anzulegen, kann er entweder £2 für einen weiteren Bauplatz bezahlen, die Arbeitersiedlung ersetzen und nichts bezahlen, oder die Grundkosten um £3 reduzieren, indem er sein Laboratorium, das ein gemeinsames Symbol mit der Fabrik aufweist, durch diese ersetzt.

Ein Patent erwerben: Der Spieler sichert sich exklusiv eine Technik, welche ihm für den Rest des Spiels einen Vorteil sowie am Ende Siegpunkte verschafft. Der Spieler nimmt die Karte und legt sie links von seiner Basiskarte an. Kann der Vorteil nur einmal pro Runde genutzt werden, legt der Spieler die Karte nach Nutzung des Vorteils quer, um anzuzeigen, dass er ihn in dieser Runde nicht mehr nutzen kann.

Anders als Gebäude benötigen Patente keinen Bauplatz. Ein Spieler kann beliebig viele Patente besitzen. Einmal von einem Spieler erworben, bleibt ein Patent unwiderruflich bis zum Spielende in dessen Besitz.

e) Ein Gebäude nutzen

Diese Aktion kann nur in der Aktivierungsphase ausgeführt werden. Der Spieler wählt ein in dieser Runde noch ungenutztes Gebäude mit Effekt in seinem Stadtviertel aus (bei mehreren Effekten auf der Karte muss er sich für einen davon entscheiden). Er legt die Karte quer, um anzuzeigen, dass er dieses Gebäude in dieser Runde nicht mehr nutzen kann. Benötigt der ausgewählte Effekt Arbeiter, muss der Spieler Arbeiter einsetzen, indem er sie von seiner Basiskarte nimmt und auf die Gebäudekarte stellt. Benötigt der ausgewählte Effekt Spyrium, muss der Spieler Spyrium-Kristalle an die Bank abgeben. Der ausgewählte Effekt tritt sofort ein.



Beispiel: Grün nutzt seine Mine. Entweder er erhält 1 Spyrium-Kristall von der Bank oder er setzt einen verfügbaren Arbeiter ein und erhält 2 Kristalle. In beiden Fällen legt der Spieler die Karte quer, die er in dieser Runde nun nicht mehr nutzen kann.

f) Passen

Diese Aktion kann nur in der Aktivierungsphase ausgeführt werden und erst dann, wenn kein Arbeiter des Spielers mehr in der Auslage

steht (ansonsten muss der Spieler zunächst weitere Aktionen „Geld verdienen“ oder „Karte aktivieren“ ausführen).

Hat ein Spieler gepasst, kann er in dieser Runde keine weitere Aktion mehr ausführen.

Rundenende

Die Runde endet, wenn alle Spieler gepasst haben.

Die Karten, die sich noch in der Auslage befinden, werden aus dem Spiel genommen und nicht mehr verwendet.

- Das aktuelle Ereignis wird ebenfalls aus dem Spiel genommen. Darauf befindliche Scheiben erhalten die betreffenden Spieler zurück.

- Alle quer gelegten Gebäude in den Stadtvierteln werden wieder senkrecht gelegt, ebenso alle quer gelegten Patente.

- Der Startspieler gibt die Startspielerkarte an den Mitspieler zu seiner Linken weiter.

Spielende

Das Spiel endet nach der sechsten Runde. Jeder Spieler addiert nun folgende Siegpunkte zu den im Spielverlauf erhaltenen hinzu (die bereits auf der Wertungsleiste abgetragen wurden):

- Siegpunkte links oben auf den aktuell in seinem Stadtviertel befindlichen Gebäudekarten (für ersetzte Gebäude erhält der Spieler keine Punkte),

- Siegpunkte entsprechend der Angaben unten auf seinen erworbenen Patentkarten, wobei pro Patent maximal 7 Siegpunkte erzielt werden können.

Geld, Spyrium-Kristalle und Arbeiter sind keine Siegpunkte wert.



Beispiel: Zusätzlich zu den im Spielverlauf abgetragenen Siegpunkten erhält Blau 13 Punkte für seine Gebäude und 7 für das Automatisierungs-Patent (er hat 8 Spyrium-Kristalle, erhält aber maximal 7 Punkte pro Patent).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Zahlenplättchen



Die Zahlenplättchen kommen auf Karten mit dem entsprechenden Symbol zum Einsatz. Diese Zahlenplättchen mit einem Wert von 1, 2 oder 3 werden als verdeckter Vorrat bereitgehalten. Aus dem Spiel genommene Zahlenplättchen (benutzte oder bei Rundenende entfernte) werden separat gesammelt und bei Bedarf als neuer, verdeckter Vorrat verwendet.

Zahlenplättchen auf Gebäuden: Wird beim Vorbereiten der Auslage zu Rundenbeginn ein Gebäude mit entsprechendem Symbol ausgelegt (Mine oder Universität), wird ein Zahlenplättchen zufällig gezogen und offen auf diese Karte gelegt.

Wählt ein Spieler diese Karte, um das Gebäude zu bauen, wird das Zahlenplättchen aus dem Spiel genommen und der Spieler erhält sofort die entsprechende Anzahl Spyrium-Kristalle (Mine) oder Siegpunkte (Universität).

Zahlenplättchen auf Spezialisten: Wird beim Vorbereiten der Auslage zu Rundenbeginn ein Spezialist mit entsprechendem Symbol ausgelegt (Bürokrat, Bergarbeiter, Architekt, Bankier oder Finanzier), wird **ein Zahlenplättchen weniger als Spieler** offen auf diese Karte gelegt.

Engagiert ein Spieler diesen Spezialisten, nimmt er ein Zahlenplättchen seiner Wahl von der Karte aus dem Spiel und erhält die entsprechende Anzahl Siegpunkte (Bürokrat), Spyrium-Kristalle (Bergarbeiter) oder zahlt den entsprechenden Betrag in Münzen (Architekt, Bankier, Finanzier). Ist kein Zahlenplättchen mehr vorhanden, bleibt der Spezialist zwar in der Auslage, kann aber nicht weiter engagiert werden. Die Karte kann aber weiterhin mit einem daneben stehenden Arbeiter für die Aktion „Geld verdienen“ genutzt werden.

Zahlenplättchen auf Ereignissen: Erscheint bei der Rundenvorbereitung ein zukünftiges Ereignis mit entsprechendem Symbol, wird ein Zahlenplättchen zufällig gezogen und offen auf diese Karte gelegt.

Das Zahlenplättchen bleibt solange auf der Karte, bis diese aus dem Spiel genommen wird.

Der Wert des Zahlenplättchens gilt für alle Spieler, die das Ereignis in Zukunft nutzen.

Patentkarte „Gewerbe“: Der Spieler, der die Patentkarte „Gewerbe“ erworben hat, behält bis zu einem Maximum von 7 die Zahlenplättchen, die er auf Karten in der Auslage nutzt, anstatt sie aus dem Spiel zu nehmen. Jedes dieser Zahlenplättchen ist bei Spielende 1 Siegpunkt wert.

Residenzen



Das Residenz-Symbol auf einigen Karten bezeichnet einen sofortigen Effekt. Nutzt ein Spieler diesen Effekt, hat er zwei Möglichkeiten:

- Entweder er rückt seine Scheibe auf der Residenzleiste um ein Feld nach rechts vor,
- oder er erhält Siegpunkte entsprechend seiner Position auf dieser Leiste.



Beispiel: Rot hat soeben einen Architekten engagiert. Er nimmt das 1er-Zahlenplättchen aus dem Spiel und zahlt £1, was ihm erlaubt, einen Residenz-Effekt zu nutzen. Da seine Scheibe auf dem Feld mit der 3 liegt, kann er diese entweder auf das Feld mit der 4 vorrücken oder 3 Siegpunkte erhalten. Der nächste Spieler, der diesen Architekten engagieren will, muss aufgrund des 2er-Zahlenplättchens £2 zahlen, um einen Effekt zu nutzen. Anschließend kann dieser Spezialist von keinem Spieler mehr engagiert werden.

Bonus



Sobald ein Spieler 8 oder mehr Siegpunkte erreicht, erhält er einen Bonus seiner Wahl:

- Entweder erhält er einen zusätzlichen Arbeiter aus dem Vorrat, den er auf seine Basiskarte stellt und der sofort verfügbar ist,
- oder er erhält £5 von der Bank.

Das entsprechende Bonusplättchen seiner Farbe wird aus dem Spiel genommen, das andere auf Höhe des 20er-Feldes neben den Spielplan gelegt.

Sobald ein Spieler 20 oder mehr Siegpunkte erreicht, erhält er den zweiten Bonus. Nun wird auch dieses Bonusplättchen aus dem Spiel genommen.

Danksagungen

Der Spieleautor möchte sich bei allen Freunden bedanken, und natürlich Conny für ihren Enthusiasmus. Der Verlag möchte William danken, der „Gang“, und Do für den letzten Pinselstrich!

Spyrium Logo von Georgie Retzer:

<http://illustratorg.deviantart.com>

Übersetzung: Daniel Danzer

Redaktion: Carol Rapp



Ereignisse



Erscheint dieses Ereignis auf dem Feld „Zukünftiges Ereignis“, wird ein Zahlenplättchen offen darauf gelegt. Der Spieler erhält den Wert des Zahlenplättchens in Form von Münzen, Spyrium-Kristallen oder Siegpunkten.



Der Spieler gibt 1 Spyrium-Kristall ab und nutzt einen Residenz-Effekt (s. Seite 7).



Der Spieler zahlt entweder £3 und erhält 3 Siegpunkte oder er zahlt £6 und erhält 5 Siegpunkte.



Der Spieler gibt entweder 1 Spyrium-Kristall ab und erhält £3 oder er gibt 3 Kristalle ab und erhält £6.



Der Spieler zahlt £1, legt eine bereits genutzte Gebäudekarte wieder senkrecht und nutzt dieses sofort erneut – als Teil ein und derselben Aktion.



Der Spieler zahlt £1 für jeden Arbeiter, der er bereits bei besitzt, um einen weiteren Arbeiter zu erhalten. Dieser Arbeiter wird aus dem Vorrat auf die Basiskarte gestellt und ist sofort verfügbar.



Der Spieler platziert einen Arbeiter ausnahmsweise in Phase II (Aktivierungsphase).



Spezialisten

Bergarbeiter



Der Spieler nimmt ein Zahlenplättchen von der Karte aus dem Spiel und erhält entsprechend viele Splyrium-Kristalle.

Geologe



Der Spieler erhält 2 Splyrium-Kristalle.

Gehilfe



Der Spieler gibt 1 Splyrium-Kristall ab und erhält 3 Siegpunkte.

Ingenieur



Der Spieler gibt 1 Splyrium-Kristall ab und erhält 4 Siegpunkte.

Bürokrat



Der Spieler nimmt ein Zahlenplättchen von der Karte aus dem Spiel und erhält entsprechend viele Siegpunkte.

Berater



Der Spieler erhält 3 Siegpunkte.

Bankier



Der Spieler nimmt ein Zahlenplättchen von der Karte aus dem Spiel, zahlt den entsprechenden Betrag in Münzen und erhält 4 Siegpunkte.

Finanzier



Der Spieler nimmt ein Zahlenplättchen von der Karte aus dem Spiel, zahlt den entsprechenden Betrag in Münzen und erhält 5 Siegpunkte.

Architekt



Der Spieler nimmt ein Zahlenplättchen von der Karte aus dem Spiel, zahlt den entsprechenden Betrag in Münzen und nutzt einen Residenz-Effekt (s. Seite 7).

Hinweis: Es ist nicht möglich, den Bankier, den Finanzier oder den Architekten zu engagieren, ohne den auf dem Zahlenplättchen angegebenen Betrag zu zahlen.

Mine



Links setzt der Spieler 1 Arbeiter ein und erhält 1 Spyrium-Kristall.
 In der Mitte erhält der Spieler 1 Spyrium-Kristall, oder er setzt 1 Arbeiter ein, um 2 Spyrium-Kristalle zu erhalten.
 Rechts erhält der Spieler 1 Spyrium-Kristall, oder er setzt 1 Arbeiter ein, um 3 Spyrium-Kristalle zu erhalten. Beim Bau dieses Gebäudes erhält der Spieler so viele Spyrium-Kristalle, wie das auf der Karte liegende Zahlenplättchen angibt.

Werkstatt



Links setzt der Spieler 1 Arbeiter ein und gibt 1 Spyrium-Kristall ab, um 3 Siegpunkte zu erhalten.
 Rechts setzt der Spieler 1 Arbeiter ein und gibt 2 Spyrium-Kristalle ab, um 5 Siegpunkte zu erhalten.

Fabrik



Links setzt der Spieler 1 Arbeiter ein und gibt 2 Spyrium-Kristalle ab, um 6 Siegpunkte zu erhalten, oder er setzt 2 Arbeiter ein und gibt 3 Spyrium-Kristalle ab, um 10 Siegpunkte zu erhalten.
 Rechts setzt der Spieler 2 Arbeiter ein und gibt 3 Spyrium-Kristalle ab, um 10 Siegpunkte zu erhalten, oder er setzt 2 Arbeiter ein und gibt 5 Spyrium-Kristalle ab, um 15 Siegpunkte zu erhalten.

Laboratorium



Hinweis: Das Laboratorium weist die zwei Symbole für Fabrik und Forschung auf und ermöglicht daher eine Reduzierung seines Grundpreises beim Bau um £3, wenn es eine Werkstatt, eine Fabrik, eine Universität oder ein anderes Laboratorium ersetzt oder es durch eines dieser Gebäude ersetzt wird. Ersetzt ein Laboratorium ein anderes Laboratorium, wird der Grundpreis ebenfalls um insgesamt £3 reduziert.

Links setzt der Spieler 1 Arbeiter ein und gibt 1 Spyrium-Kristall ab, um 4 Siegpunkte zu erhalten.
 In der Mitte setzt der Spieler 1 Arbeiter ein und gibt 1 Spyrium-Kristall ab, um 5 Siegpunkte zu erhalten.
 Rechts setzt der Spieler 1 Arbeiter ein und gibt 2 Spyrium-Kristalle ab, um 7 Siegpunkte zu erhalten.

Arbeitersiedlung



Baut ein Spieler das Gebäude links, stellt er einen zusätzlichen Arbeiter aus dem Vorrat ein, den er als sofort verfügbar auf seine Basiskarte stellt.

Baut ein Spieler das Gebäude rechts, stellt er zwei zusätzliche Arbeiter aus dem Vorrat ein, die er als sofort verfügbar auf seine Basiskarte stellt.

Hinweis: Diese Gebäude haben keinen Effekt in Phase II und können nicht genutzt werden.

Residenz



Baut ein Spieler eine Residenz, nutzt er sofort einen Residenz-Effekt (s. Seite 7).

Hinweis: Diese Gebäude haben keinen Effekt in Phase II und können nicht genutzt werden.

Universität



Links setzt der Spieler 1 Arbeiter ein, um 2 Siegpunkte zu erhalten.

Rechts setzt der Spieler 1 Arbeiter ein, um 3 Siegpunkte zu erhalten, oder er setzt 2 Arbeiter ein, um 6 Siegpunkte zu erhalten.

Hinweis: Baut ein Spieler eine Universität, erhält er sofort Siegpunkte entsprechend des Wertes des darauf liegenden Zahlenplättchens.

Bürgerliches Wohnhaus



Herrenhaus



Palast



Diese drei Gebäude sind bei Spielende 6, 9 bzw. 12 Siegpunkte wert.

Hinweis: Diese Gebäude haben keinen Effekt in Phase II und können nicht genutzt werden.



Patente

Automatisierung



Der Spieler muss keine Arbeiter einsetzen, um seine Mine(n) zu nutzen.

Spielende: Der Spieler erhält 1 Siegpunkt pro Spyrium-Kristall in seinem Besitz.

Kapitalisierung



Bei der Aktion „Geld verdienen“ erhält der Spieler jedes Mal £2 zusätzlich.

Spielende: Der Spieler erhält 1 Siegpunkt pro £2 in seinem Besitz.

Maschinenbau



Nutzt der Spieler ein Gebäude mit dem Fabrik-Symbol, erhält er für jeden hierbei eingesetzten Arbeiter 1 zusätzlichen Siegpunkt.

Spielende: Der Spieler erhält den Siegpunkte-Wert aller seiner Gebäude mit Fabrik-Symbol ein weiteres Mal.

Lobbyismus



Einmal pro Zug kann der Spieler eine Karte aktivieren (Spezialist, Gebäude, oder Patent), ohne die Extra-Kosten aufgrund nebenstehender Arbeiter zahlen zu müssen.

Spielende: Der Spieler erhält Siegpunkte entsprechend seiner Position auf der Residenzleiste.

Baukran



Baut ein Spieler ein Gebäude auf einem neuen Bauplatz, zahlt er £3 weniger für diesen Bauplatz (das Minimum beträgt £0).

Spielende: Der Spieler erhält 1 Siegpunkt für jedes Gebäude in seinem Stadtviertel.

Taylorismus



Einmal pro Zug kann der Spieler ein genutztes Gebäude wieder senkrecht hinlegen und dieses sofort erneut nutzen – als Teil ein und derselben Aktion

Spielende: Der Spieler erhält 1 Siegpunkt pro eigenem Arbeiter.

Gewerbe



Aktiviert der Spieler Karten mit Zahlenplättchen, behält er diese (bis zu einer maximalen Anzahl von 7), anstatt sie aus dem Spiel zu nehmen. Außerdem kann er **einmal pro Zug** beim Aktivieren einer Karte oder beim Nutzen eines Ereignisses den Wert eines Zahlenplättchens für sich frei festlegen (1, 2 oder 3).

Spielende: Der Spieler erhält 1 Siegpunkt für jedes Zahlenplättchen, das er behalten hat, unabhängig davon, ob er dessen Wert bei der Aktivierung geändert hat oder nicht.