

Правила настольной игры «Спирий» (Spyrium)

Автор игры: Вильям Аттья (William Attia)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-5 участников от 12 лет

Открытие спирия, минерала с удивительными свойствами (главное из которых – высочайшая энергоотдача), революционно изменило промышленность викторианской Англии.

Будучи главой промышленной корпорации, вы можете в свое удовольствие пользоваться всеми благами, предоставленными нации самой судьбой. Тщательно подбирайте персонал, стройте и улучшайте фабрики, патентуйте технологии, уводя их из-под носа у надоедливых конкурентов. Создайте процветающую торговую империю, которая ещё больше прославит Её Величество Королеву!

Компоненты игры

35 рабочих (по 7 каждого цвета)



20 дисков (по 4 каждого цвета)



Примерно 50 кристаллов спирия



7 карт технологий



17 карт персонажей



35 карт зданий



Примечание. Карты технологий, зданий и персонажей относятся к трём разным эпохам. Эпоха определяется буквой на рубашке карты. Всего в игре 30 карт А, 20 карт В и 9 карт С.

1 карта первого игрока



5 стартовых карт (по 1 для каждого)



7 карт событий



24 жетона с цифрами 1, 2 и 3
(по 8 жетонов с каждой цифрой)



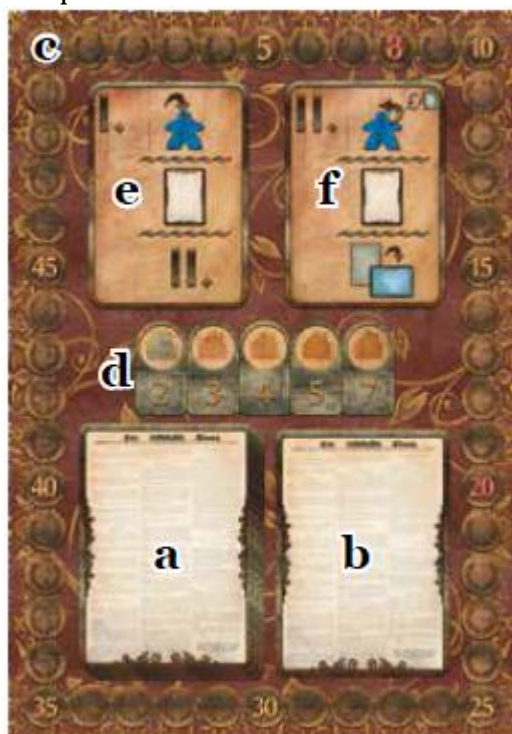
36 монет достоинством 1 £ и
10 монет достоинством 5 £



10 бонусных жетонов
(по 2 каждого цвета)



1 игровое поле



- a) Будущие события
- b) Текущее событие
- c) Счётчик очков
- d) Счётчик резиденций
- e) Фаза I (размещение)
- f) Фаза II (активация)

Символы на картах



Рабочий



Спирит



Жетон



Резиденция



Здание



Технология



Фабрика



Шахта



Наука

Цель игры

Каждый игрок – глава промышленной корпорации. По ходу игры все участники будут получать победные очки, возводя здания, отправляя в них рабочих, патентуя технологии и обращаясь за помощью к персонажам-специалистам. Победителем станет тот, кто к концу игры заработает наибольшее количество очков.

Подготовка к игре

- Разделите карты с буквами А, В и С на три отдельные колоды, перемешайте каждую из них. Эти колоды выкладываются рубашками вверх.
- Перемешайте колоду событий и в открытую (рубашкой вниз) положите её в область будущих событий игрового поля (а).
- Каждый игрок выбирает цвет и выкладывает 3 диска своего цвета на игровое поле: 1 на нулевое деление счётчика очков (с), 1 на первое деление (с цифрой 2) счётчика резиденций (d) и ещё 1 на область фазы I (е).
- Каждый игрок получает стартовую карту и 3 рабочих своего цвета, 2 кристалла спирия, 8 £ и оставшийся диск своего цвета (им игроки будут отмечать, воспользовались ли они текущим событием). Все оставшиеся рабочие (по 4 каждого цвета) складываются рядом с игровым полем, в начале игры они недоступны.
- Бонусные жетоны игроков кладутся рядом с 8-м делением счётчика очков – вперые бонусами можно будет воспользоваться, лишь достигнув 8-го деления.
- Жетоны с цифрами перемешиваются и складываются рядом с полем цифрами вниз. Если для верхней карты события требуется жетон с цифрой, возьмите случайный жетон и положите его на карту цифрой вверх.
- Все оставшиеся кристаллы спирия и деньги (количество того и другого считается неограниченным) составляют банк.
- Случайным образом определите первого игрока и вручите ему карту первого игрока.

Процесс игры

Игра длится 6 раундов, время игры разделено на три периода:

А – раунды 1-3

В – раунды 4-5

С – раунд 6

Примечание. Некоторые карты периодов А и В останутся неиспользованными.

Игровой раунд

1. Начало раунда

- Игроки получают **доход** из банка. Величина дохода определяется положением их дисков на счётчике резиденций. Таким образом, в самом первом раунде каждый игрок получает по 2 £.
- Выкладывается **событие** текущего раунда: верхняя карта из области *будущих событий* игрового поля переносится в область *текущего события*. При этом всем игрокам становится видна новая верхняя карта колоды событий – она вступит в силу в следующем раунде. Если для открывшейся карты требуется жетон с цифрой, возьмите случайный жетон и положите его на карту цифрой вверх.

- Открывается **рынок**: верхние 9 карт колоды текущего периода выкладываются в виде квадрата размером 3×3, между картами оставляется небольшое расстояние. На карты, для которых требуются жетоны с цифрами (они помечены символом *жетона*, см. стр. 8), в открытую выкладываются жетоны с цифрами.
- Рабочие игроков становятся *активны*, то есть переносятся на стартовые карты.

Пример. Начало первого раунда. На Университет был выложен жетон с цифрой.



2. Размещение и активация

Игроки выполняют действия друг за другом, пока каждый из них не спасует. Сначала ходит первый игрок, далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок обязан выбрать одно из доступных действий текущей фазы.

Игрок в **фазе размещения (фаза I)** обязан выполнить одно из следующих действий:

- разместить рабочего;
- воспользоваться событием раунда;
- перейти в фазу активации (то есть переместить диск своего цвета из области фазы I в область фазы II) и **сразу же** выполнить одно действие фазы активации.

Игрок в **фазе активации (фаза II)** обязан выполнить одно из следующих действий:

- заработать деньги;
- активировать карту;
- воспользоваться событием раунда;
- задействовать одно из своих зданий;
- спасовать.

Часть игроков может находиться в фазе активации, в то время как остальные всё ещё будут в фазе размещения. В свой ход игрок выполняет только такое действие, которое связано с его текущей фазой, фаза остальных игроков для него значения не имеет.

Будьте внимательны: если вы перешли в фазу активации, то в текущем раунде в фазу размещения вы уже не вернётесь.

Спасовав, игрок лишается возможности совершать действия до конца текущего раунда, остальные игроки продолжают выполнение действий как обычно. Раунд заканчивается только после того, как спасуют все игроки.

1) Разместить рабочего

Это действие можно выполнить только в фазу размещения.

Игрок берёт 1 рабочего со стартовой карты и ставит его на рынок: **либо между двумя картами, либо между картой и местом, где только что лежала карта.**

Число рабочих, находящихся между любыми двумя картами, не ограничено.



Пример. Синий игрок хочет занять место рядом с Помощником, для этого он может поставить рабочего либо в область А, либо в область В. Области Х находятся за пределами рынка, помещать в них рабочих нельзя.

2) Воспользоваться событием раунда

Это действие можно выполнить либо в фазу размещения, либо в фазу активации. Каждый игрок может выполнить это действие не более одного раза за раунд. Воспользовавшись событием раунда, игрок переносит диск своего цвета на карту текущего события – так он показывает, что воспользовался событием и в текущем раунде



воспользоваться им снова уже не сможет.

У события может быть несколько эффектов – игроки должны воспользоваться только одним из них.

Пример. Красный игрок решает воспользоваться событием текущего раунда. Он сбрасывает 1 спирий и получает 3 £. После этого он кладёт диск своего цвета на карту текущего события, чтобы показать, что он уже воспользовался событием.

3) Заработать деньги

Это действие можно выполнить только в фазу активации.

Игрок выбирает одного из своих рабочих на рынке и **карту**, рядом с которой находится этот рабочий, и получает по 1 £ за каждого **другого** рабочего (своего или чужого), находящегося рядом с этой картой. Выбранный игроком рабочий убирается с рынка и



кладётся рядом с его стартовой картой, этот рабочий больше не активен. Если рядом с выбранным рабочим нет ни одной карты (их все забрали), игрок не получает денег, но его рабочий всё равно убирается с рынка и ставится рядом с базовой картой игрока, действие при этом считается полностью выполненным.

Пример. Желтый игрок в фазе II, и он решает убрать рабочего, чтобы заработать немного денег. Он выбирает рабочего рядом с Шахтой и берёт из банка 5 £, так как рядом с Шахтой остаётся 5 других рабочих.

4) Активировать карту

Это действие можно выполнить только в фазу активации.

Игрок выбирает одного из своих рабочих на рынке, выбирает карту, рядом с которой находится этот рабочий, и активирует её:

- если это персонаж, игрок обращается к нему;
- если это здание, игрок его возводит;
- если это технология, игрок её патентует.

В любом из этих случаев игрок обязан уплатить в банк:

- цену, указанную в правом верхнем углу активированной им карты;
- по 1 £ за каждого **другого** рабочего (своего или чужого) рядом с этой картой.

Активировав карту, рабочий убирается с рынка и кладётся рядом со стартовой картой игрока, этот рабочий больше не активен.

Обращение к персонажу

Игрок сразу же и единожды пользуется свойством персонажа. После активации карта остаётся на месте, она может быть активирована снова одним из находящихся рядом рабочих (другого или этого же игрока).

Эффект некоторых карт связан с жетонами с цифрами (подробнее о них читайте на стр. 8). К таким персонажам игрок может обращаться, только пока на них остаются жетоны. Игрок выбирает один из лежащих на карте жетонов, применяет его для активации (для каждого персонажа по-своему) и сбрасывает. Карта персонажа остаётся на месте, даже если на ней больше нет жетонов.

Пример. Чёрный игрок переходит в фазу активации и решает обратиться к Помощнику. Он убирает одного из своих рабочих с рынка, платит 0 £ (стоимость карты) и 4 £ (по 1 £ за каждого находящегося рядом с картой рабочего), а затем меняет 1 кристалл спирия на 3 победных очка (свойство Помощника).



Возведение здания

Игрок строит здание в своём районе, позже он сможет воспользоваться его эффектом.

Игрок забирает активированную карту и кладёт её справа от стартовой карты, при этом у него есть 3 возможности:

- Купить новое место под здание. Стоимость нового места равна числу возведённых игроком зданий, то есть постройка первого здания бесплатна, второго – 1 £ и т. д.
- Заменить имеющееся здание (повёрнутое или нет). Построенное здание сбрасывается, а на его место кладётся новое, платить за место для постройки не надо.
- Заменить имеющееся здание (повёрнутое или нет), у которого есть хотя бы один общий символ с новым зданием. Построенное здание сбрасывается, на его месте возводится новое, платить за место для постройки не надо, а, кроме того, стоимость нового здания снижается на 3 £ (но не может быть меньше 0).

Возведение некоторых зданий приносит игроку мгновенную выгоду (см. стр. 11-13). То же касается и зданий с выложенными на них жетонами с цифрами – возведя здание, игрок тут же получает то, что приносит жетон.

Пример. Синий игрок активирует Фабрику, он платит 6 £ (стоимость карты) и 2 £ (число соседних с картой рабочих). Чтобы возвести Фабрику в своём районе, он может: либо потратить 2 £ и построить её на новом месте, либо бесплатно заменить её Рабочий Посёлок, либо заменить её Лабораторию, получив скидку в 3 £ из-за того, что у Фабрики и Лаборатории имеется общий символ.



Запатентовать технологию

Игрок открывает технологию, которая до конца партии будет давать ему особое преимущество. В конце игры запатентованные технологии приносят дополнительные победные очки.

Игрок забирает активированную карту и кладёт её слева от стартовой карты. Технологии – не здания, поэтому им не нужно место для строительства. Не ограничено и число технологий, которое может запатентовать один игрок. Попав в район игрока, технология не может быть сброшена или уничтожена.

5) Задействовать здание

Это действие можно выполнить только в фазу активации.

Игрок выбирает одно из лежащих «вертикально» зданий своего района, у которого есть какой-то эффект (если их несколько, он выбирает один из них), поворачивает карту этого здания на 90° (показывая, что в текущем раунде здание уже задействовалось) и применяет его эффект.

Если для выбранного эффекта нужны рабочие, игрок обязан взять их со стартовой карты и переместить на здание.

Если для выбранного эффекта нужен спирт, игрок обязан сбросить указанное число кристаллов в банк.

Эффект здания действует сразу же.



Пример. Зелёный игрок задействует Шахту. Он может либо взять 1 кристалл спирия из банка, либо поместить на карту активного рабочего и получить 2 кристалла. В любом случае, задействовав карту, игрок поворачивает её на 90° – в текущем раунде использовать эту Шахту снова он уже не сможет.

6) Спасовать

Это действие можно выполнить только в фазу активации и только если у игрока больше не осталось рабочих на рынке. Если рабочие на рынке остались, сначала выбирается действие заработка денег или активации карты.

Спасовав, игрок лишается возможности совершать действия в текущем раунде.

Конец раунда

Раунд заканчивается после того, как пасуют все игроки.

Все оставшиеся на рынке карты сбрасываются – в партии они больше не участвуют.

- Карта текущего события тоже сбрасывается. Те, кто воспользовался этим событием, забирают диск своего цвета обратно.
- Все повернутые здания и технологии в районах всех игроков возвращаются в «нормальное» вертикальное положение.
- Первый игрок передаёт карту первого игрока соседу слева.

Конец игры

Игра заканчивается после 6-го раунда. К победным очкам, набранным по ходу игры (они отмечаются на счётчике очков), участники прибавляют:

- Очки на возведённых в своих районах зданиях (здания, которые игроки заменили другими зданиями, ничего не приносят).
- Очки от запатентованных ими технологий, но не более 7 очков от одной технологии.

Деньги, спирт и рабочие не приносят победные очки.

Пример. Помимо очков, набранных в ходе игры, Синий игрок получает 13 очков за здания и 7 очков по технологии Автоматизации (у игрока 8 кристаллов спирия, но технология не может принести больше 7 победных очков, поэтому игрок получает только 7).



Участник, набравший наибольшее количество победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей в игре несколько победителей.

Жетоны с цифрами

Символ жетона на карте относится к жетонам с цифрами (1, 2, 3), лежащим рядом с игровым полем цифрами вниз. Когда жетон сбрасывается (либо в течение раунда, если его использовали, либо в конце раунда, если не использовали), он откладывается в отдельную стопку сброса. Когда закрытые жетоны заканчиваются, все сброшенные жетоны переворачиваются цифрами вниз, перемешиваются и становятся новой стопкой жетонов с цифрами.



Жетоны на зданиях

Когда на рынок выкладывается здание и для него требуется жетон (Шахта, Университет), кладите на карту такого здания случайно взятый жетон с цифрой в открытую. Когда один из игроков возводит здание с жетоном, он сбрасывает этот жетон и тут же получает указанное на нём число ресурсов (Шахта) или победных очков (Университет).

Жетоны на персонажах

Когда на рынок выкладывается персонаж и для него требуется жетон (Бюрократ, Шахтёр, Архитектор, Банкир, Финансист), кладите на него **столько жетонов, сколько игроков за вычетом 1**. Все эти жетоны должны быть выбраны случайным образом и выложены цифрами вверх.

Когда один из игроков обращается к персонажу, он сбрасывает с него любой жетон по своему выбору и тут же получает указанное на этом жетоне число ресурсов (Шахтёр) или победных очков (Бюрократ) либо, наоборот, платит указанное число фунтов в банк (Архитектор, Банкир, Финансист). Если на персонаже не остаётся жетонов, к нему больше нельзя обращаться, однако сама карта персонажа остаётся на месте, её по-прежнему можно использовать для действия заработка денег.

Жетоны на событиях

Когда в начале раунда открывается будущее событие, для него может потребоваться жетон. Положите его на эту карту цифрой вверх. Цифра на жетоне действует на всех игроков, пожелавших воспользоваться этим событием. Жетон остаётся на карте до конца раунда.

Технология Коммерции

Активируя карты на рынке, игрок, запатентовавший технологию Коммерции, не сбрасывает жетоны с этих карт, а забирает их себе. Каждый такой жетон будет считаться 1 победным очком в конце игры (игрок не может собрать их больше 7).

Резиденции

Символ резиденции, встречающийся на некоторых картах, означает, что задействовавший такую карту игрок обязан сразу же:

- либо переместить диск своего цвета на счётчике резиденций на одно деление вправо;
- либо получить столько победных очков, сколько показывает его диск на счётчике резиденций.



Пример. Красный игрок обращается к Архитектору. Он сбрасывает жетон с цифрой 1, платит 1 £ и получает доступ к счётчику резиденций. Его диск на делении «3», поэтому он может либо переместить его на деление «4», либо получить 3 победных очка.



Следующему, кто захочет активировать Архитектора, придётся сбросить последний жетон (с цифрой 2) и заплатить уже 2 £. После этого уже никто из игроков не сможет обратиться к Архитектору.

Бонусные жетоны

Как только диск игрока оказывается на 8-м делении счётчика очков (или пересекает это деление), игрок тут же получает бонус на выбор:

- либо дополнительного рабочего из запаса (он выставляется на стартовую карту уже активным);
- либо 5 £ из банка.



Жетон соответствующего цвета и соответствующего бонуса сбрасывается, а второй оставшийся жетон кладётся рядом с делением «20» счётчика очков. Как только диск игрока оказывается на 20-м делении счётчика очков (или пересекает это деление), он сразу же получает второй бонус, после этого сбрасывается и второй жетон.

События



Открыв эту карту, кладите на неё жетон с цифрой. Игрок получает столько фунтов, спирия **или** победных очков, сколько указано на жетоне.



Игрок тратит 1 спирия и получает доступ к счётчику резиденций (см. выше).



Игрок тратит 3 £ и получает 3 победных очка **или** тратит 6 £ и получает 5 победных очков.



Игрок тратит 1 спирий и получает 3 £ **или** тратит 3 спирия и получает 6 £.



Игрок тратит 1 £ и сразу же (в тот же ход) повторно задействует повёрнутое здание. Если для этого требуются рабочие и (или) спирий, он отдаёт их как обычно.



Игрок тратит по 1 £ за каждого имеющегося у него рабочего и получает нового рабочего. Этот рабочий ставится на стартовую карту и считается активным.



В фазу II (активация) игрок немедленно перемещает рабочего со стартовой карты на рынок.

Персонажи

Шахтёр



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

Геолог



Игрок получает 2 спирия.

Помощник



Игрок тратит 1 спирий и получает 3 победных очка.

Инженер

Игрок тратит 1 спирий и получает 4 победных очка.

Бюрократ

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

Советник

Игрок получает 3 победных очка.

Банкир

Игрок сбрасывает жетон с карты, тратит столько фунтов, сколько на нём указано, и получает 4 победных очка.

Финансист

Игрок сбрасывает жетон с карты, тратит столько фунтов, сколько на нём указано, и получает 5 победных очков.

Архитектор

Игрок сбрасывает жетон с карты, тратит столько фунтов, сколько на нём указано, и получает доступ к счётчику резиденций (см. стр. 9).

Примечание. Игроки не могут обратиться к Финансисту, Банкиру и Архитектору, не заплатив указанные на жетоне деньги.

Здания**Шахта**

Шахта слева: игрок кладёт на карту 1 рабочего и получает 1 спирий.

Шахта в середине: игрок получает 1 спирий **или** кладёт на карту 1 рабочего и получает 2 спирия.

Шахта справа: игрок получает 1 спирий **или** кладёт на карту 1 рабочего и получает 3 спирия. При возведении этой

Шахты игрок получает столько спирия, сколько указано на жетоне, лежащем на карте.

Мастерская



Мастерская слева: игрок кладёт на карту 1 рабочего, тратит 1 спирий и получает 3 победных очка.

Мастерская справа: игрок кладёт на карту 1 рабочего, тратит 2 спирия и получает 5 победных очков.

Фабрика



Фабрика слева: игрок кладёт на карту 1 рабочего, тратит 2 спирия и получает 6 победных очков **или** кладёт на карту 2 рабочих, тратит 3 спирия и получает 10 победных очков.

Фабрика справа: игрок кладёт на карту 2 рабочих, тратит 3 спирия и получает 10 победных очков **или** кладёт на карту 2 рабочих, тратит 5 кристаллов спирия и получает 15 победных очков.

Лаборатория



Примечание. На картах Лаборатории два символа: фабрики и науки. Поэтому игрок может получить скидку при строительстве (3 £), заменяя Лабораторией уже имеющуюся у него Фабрику, Мастерскую, Университет или даже другую Лабораторию. Равно как и наоборот. Заменяя одну Лабораторию

другой, игрок не получает двойную скидку при строительстве (из-за того, что на карте сразу 2 символа), скидка так и остаётся равной 3 £.

Лаборатория слева: игрок кладёт на карту 1 рабочего, тратит 1 спирий и получает 4 победных очка.

Лаборатория в середине: игрок кладёт на карту 1 рабочего, тратит 1 спирий и получает 5 победных очков.

Лаборатория справа: игрок кладёт на карту 1 рабочего, тратит 2 спирия и получает 7 победных очков.

Рабочий Посёлок

Рабочий Посёлок слева: возведя это здание, игрок сразу же получает нового рабочего и кладёт его на стартовую карту, рабочий считается активным.
Рабочий Посёлок справа: возведя это здание, игрок сразу же получает 2 новых рабочих и кладёт их на стартовую карту, рабочие считаются активными.

Примечание. Рабочие Посёлки нельзя задействовать в фазу II – у них нет эффекта.

Резиденция

Возведя Резиденцию, игрок тут же получает доступ к счётчику резиденций (см. стр. 8).

Примечание. Резиденции нельзя задействовать в фазу II – у них нет эффекта.

Университет

Университет слева: игрок кладёт на карту 1 рабочего и получает 2 победных очка.

Университет справа: игрок кладёт на карту 1 рабочего и получает 3 победных очка **или** кладёт на карту 2 рабочих и получает 6 победных очков.

Примечание. При возведении Университета игрок получает столько победных очков, сколько указано на жетоне, лежащем на карте.

Роскошный дом**Поместье****Дворец**

Эти здания просто приносят победные очки в конце игры: 6, 9 и 12 соответственно.

Примечание. Эти здания нельзя задействовать в фазу II – у них нет эффекта.

Технологии

Автоматизация



Всякий раз, задействовав Шахту, игрок не ставит на её карту рабочих.

В конце игры: игрок получает по 1 победному очку за каждый имеющийся у него кристалл спирия.

Капитализация



Всякий раз, выполняя действие заработка денег, игрок получает на 2 £ больше.

В конце игры: игрок получает по 1 победному очку за каждые имеющиеся у него 2 £.

Проектирование



Всякий раз, задействовав здание с символом фабрики, игрок получает по 1 дополнительному победному очку за каждого рабочего, выставленного на такую карту.

В конце игры: игрок повторно получает победные очки за здания с символом фабрики.

Лоббирование



Один раз за раунд игрок может активировать карту (здание, персонажа, технологию), не платя в банк дополнительные деньги за соседних с этой картой рабочих.

В конце игры: игрок получает победные очки за текущее положение своего диска на счётчике резиденций.

Кран



Всякий раз, возводя здание на новом месте, игрок платит за это место на 3 £ меньше (но не меньше 0).

В конце игры: игрок получает по 1 победному очку за каждое своё здание.

Тейлоризм



Один раз за раунд игрок может повторно задействовать повернутое здание (в тот же ход). Если для этого требуются рабочие и (или) спирий, он отдаёт их как обычно.

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

Коммерция



Вместо того чтобы во время активации карт сбрасывать лежащие на них жетоны, игрок берёт их себе (но не больше 7).

Один раз за раунд, активировав карту на рынке или воспользовавшись событием с жетоном, игрок может «заменить» цифру на выложенном жетоне собственной цифрой: 1, 2 или 3.

В конце игры: игрок получает по 1 победному очку за каждый собранный жетон, независимо, «менял» он на нём цифру или нет.