

Un jeu de William Attia - Illustrations : Neriac (jeu) & Arnaud Demaegd (couverture)

Règles du jeu

Dans l'Angleterre victorienne, la découverte du Spyrium, minerai à haut rendement énergétique et aux propriétés remarquables, révolutionne l'industrie...

À la tête d'un conglomérat industriel, prenez en main le glorieux destin qui s'offre à la Nation. Recrutez judicieusement, construisez et améliorez vos usines, brevetez des techniques innovatrices au nez et à la barbe de vos rivaux. Bâtissez un empire commercial prospère pour la plus grande gloire de Sa Majesté la Reine !

Contenu de la boîte



35 ouvriers
(7 par couleur)



20 disques
(4 par couleur)



environ 50 cristaux
de Spyrium



24 jetons numérotés 1, 2 et 3
(8 par numéro)



36 pièces de £1 et 10 de £5



10 jetons Bonus
(2 par couleur)



1 carte Premier joueur



5 cartes Départ
(1 par couleur)



7 cartes Événement



7 cartes Technique

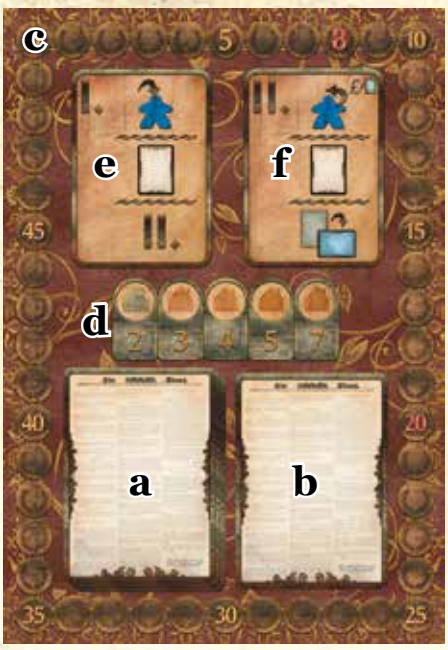


17 cartes Personnage



35 cartes Bâtiment

Note : les cartes Technique, Personnage et Bâtiment appartiennent à trois époques distinctes en fonction de la lettre indiquée au dos (30 cartes A, 20 cartes B et 9 cartes C).



1 plateau

a) Événements futurs

b) Événement du tour

c) Piste de score

d) Piste de résidences

e) Phase I (Placement)

f) Phase II (Activation)

Symboles


Ouvrier


Spyrium


Jeton


Résidence


Bâtiment


Technique


Usine


Mine


Recherche

But du jeu

Chaque joueur dirige un conglomérat industriel. Au cours de la partie, les joueurs marqueront des points de victoire en construisant des bâtiments, en y faisant travailler leurs ouvriers, en brevetant des techniques et en faisant appel à des personnages spéciaux. À la fin de la partie, celui qui aura obtenu le plus de points sera déclaré vainqueur.

Mise en place

- Les cartes des époques A, B et C sont triées selon leur dos et mélangées entre elles, de manière à constituer 3 piles, faces cachées.
- Les cartes Événement sont mélangées pour constituer une pile face visible, qui est placée dans la case *Événements futurs* du plateau (a).
- Chaque joueur choisit une couleur et place trois disques de cette couleur sur le plateau : un sur la case 0 de la piste de score (c), un sur la première case (marquée 2) de la piste de résidences (d), et un sur la case Phase I (e).
- Chaque joueur reçoit une carte Départ, 3 ouvriers à sa couleur, 2 cristaux de Spyrium, £8 et le dernier disque qui lui servira à indiquer s'il a utilisé l'événement du tour. Les 4 autres ouvriers de chaque joueur ne sont pas disponibles en début de partie et sont placés en réserve à côté du plateau.
- Les jetons Bonus aux couleurs des joueurs sont placés près de la piste de scores, à côté de la valeur 8, où ils seront utilisés pour la première fois.
- Les jetons numérotés sont mélangés et placés face cachée à côté du plateau. Si la carte Événement du haut de la pile utilise un jeton, placer un jeton numéroté tiré aléatoirement dessus.
- Le Spyrium et l'argent restants (supposés illimités) constituent la banque.
- On détermine aléatoirement un premier joueur, qui reçoit la carte Premier joueur.

Déroulement du jeu

La partie dure 6 tours répartis en trois époques (A : tours 1 à 3, B : tours 4 et 5, et C : tour 6).

Note : lors de la partie, certaines cartes des époques A et B ne sont pas utilisées.

Déroulement d'un tour

1) Début du tour

- Chaque joueur reçoit des **revenus** de la banque. Le montant reçu est indiqué par la position de son disque sur la piste de résidences. Au premier tour, chaque joueur reçoit donc £2.
- L'**événement** du tour est mis en place. La carte du dessus de la pile *Événements futurs* est placée dans la case *Événement du tour*. La carte suivante de la pile est donc visible (cet événement ne sera disponible qu'au tour suivant). Si cette carte utilise un jeton, placer un jeton numéroté tiré aléatoirement dessus.
- On met met en place le **marché**. Les 9 premières cartes de la pile de l'époque en cours sont placées, face visible, dans des emplacements formant un rectangle de 3x3 cartes en veillant à laisser un peu d'espace entre les cartes. Des **jetons,** face visible, sont placés sur les cartes du marché comportant le symbole *Jeton* (voir en page 7).
- Les ouvriers de chaque joueur sont **actifs**, c'est-à-dire placés sur sa carte Départ.



Exemple : mise en place au tour 1. Un jeton est placé sur la carte Université.

2) Placement et Activation

Les joueurs effectuent des actions à tour de rôle jusqu'à ce que tous aient passé. Le premier joueur commence, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur doit choisir l'une des actions autorisées de la phase dans laquelle il se trouve.

Un joueur en phase de **Placement (Phase I)** doit effectuer l'une des actions suivantes :

- placer un ouvrier,
- utiliser l'événement du tour,
- déclencher la phase d'Activation (en déplaçant son disque de la case Phase I à la case Phase II) et faire **immédiatement** une action de la phase d'Activation.

Un joueur en phase d'**Activation (Phase II)** doit effectuer l'une des actions suivantes :

- gagner de l'argent,
- activer une carte,
- utiliser l'événement du tour,
- exploiter l'un de ses bâtiments,
- passer.

Certains joueurs peuvent être en phase d'Activation alors que d'autres sont encore en phase de Placement. À son tour, un joueur choisit son action en fonction de la phase dans laquelle il se trouve, indépendamment de celle des autres joueurs.

Attention : un joueur en phase d'Activation ne peut plus repasser en phase de Placement lors de ce tour.

Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus faire d'actions jusqu'à la fin du tour ; les autres joueurs continuent à effectuer leurs actions normalement. Le tour n'est terminé que lorsque tous les joueurs ont passé.

a) Placer un ouvrier

Cette action ne peut être faite qu'en phase de Placement.

Le joueur prend l'un des ouvriers de sa carte Départ et le place au marché **entre deux cartes voisines ou entre une carte et un emplacement de carte vide**. Il n'y a pas de limite au nombre d'ouvriers placés entre deux cartes.



Exemple : Bleu souhaite se placer à côté de l'Apprenti. Il peut le faire soit en A, soit en B. Les emplacements X sont interdits car ils sont à l'extérieur du marché.

b) Utiliser l'événement du tour

Cette action peut être faite en phase de Placement ou en phase d'Activation mais chaque joueur ne peut la choisir qu'une seule fois par tour.

Le joueur utilise l'effet de la carte Événement du tour. Il place ensuite le disque à sa couleur sur la carte pour indiquer qu'il l'a utilisé et qu'il ne pourra donc plus l'utiliser à nouveau ce tour-ci.

Certains événements ont plusieurs effets possibles ; au moment où un joueur choisit d'utiliser un tel événement, il doit choisir un de ces effets.



Exemple : Rouge utilise l'événement du tour. Il dépense 1 cristal de Spyrium et gagne £3 puis place son disque sur l'événement pour montrer qu'il l'a utilisé à ce tour.

c) Gagner de l'argent

Cette action ne peut être faite qu'en phase d'Activation.

Le joueur choisit l'un de ses ouvriers placés au marché. Il désigne **une carte** voisine de cet ouvrier et reçoit de la banque £1 pour chaque **autre** ouvrier voisin de cette carte, quel qu'en soit le propriétaire. L'ouvrier choisi est ensuite enlevé du marché et placé, inactif, à côté de la carte Départ du joueur. Si les deux cartes voisines de l'ouvrier choisi ont été enlevées, le joueur ne gagne rien et l'ouvrier est enlevé du marché et placé, inactif, à côté de sa carte Départ. Ceci constitue tout de même une action.



Exemple : Jaune, qui est en Phase II, retire un ouvrier pour gagner de l'argent. Il désigne la Mine et gagne £5 car il reste 5 ouvriers autour.

d) Activer une carte

Cette action ne peut être faite qu'en phase d'Activation.

Le joueur choisit l'un de ses ouvriers placés au marché. Il désigne une carte voisine de cet ouvrier et l'active :

- s'il s'agit d'une carte Personnage, il fait appel à ce personnage,
- s'il s'agit d'une carte Bâtiment, il construit ce bâtiment,
- s'il s'agit d'une carte Technique, il brevette cette technique.

Dans tous les cas, il doit payer à la banque :

- le prix indiqué en haut à droite de la carte activée,
- £1 supplémentaire pour chaque **autre** ouvrier voisin de cette carte, quel qu'en soit le propriétaire.

L'ouvrier choisi est ensuite enlevé du marché et placé inactif, à côté de la carte Départ du joueur.

Faire appel à un personnage : le joueur bénéficie immédiatement **une fois** de l'effet du personnage. Après l'activation, la carte reste en place et elle pourra être activée par d'autres ouvriers voisins, y compris appartenant au même joueur.

L'effet de certains personnages dépend de la valeur d'un jeton (voir en page 7). Un joueur ne peut faire appel à un tel personnage que s'il reste au moins un jeton sur la carte. Dans ce cas, il choisit l'un des jetons, en utilise la valeur pour l'activation, et le défausse. La carte reste au marché même s'il n'y a plus de jetons dessus.



Exemple : Noir passe en phase II. Il décide de faire appel à l'Apprenti. Il retire l'un de ses ouvriers et paye £0 (le coût de la carte) + £4 (le nombre d'ouvriers encore présents). Il dépense à présent 1 cristal de Spyrium et marque 3 points de victoire (effet de l'Apprenti).

Construire un bâtiment : le joueur construit le bâtiment dans son quartier et pourra l'exploiter ultérieurement. Il prend la carte et la place à droite de sa carte Départ, en choisissant entre les trois possibilités suivantes :

- acheter un nouvel emplacement pour y construire le bâtiment. Cet emplacement coûte £1 par bâtiment qu'il a déjà, c'est-à-dire que l'emplacement du premier bâtiment est gratuit, le deuxième coûte £1, etc.
- remplacer un bâtiment quelconque qu'il possède déjà (incliné ou non). L'ancien bâtiment est défaussé et le joueur n'achète pas de nouvel emplacement.
- remplacer un bâtiment (incliné ou non) ayant au moins un symbole en commun avec le nouveau bâtiment. L'ancien bâtiment est défaussé, le joueur n'achète pas de nouvel emplacement, et le prix du nouveau bâtiment est réduit de £3 (avec un minimum de £0).

La construction de certains bâtiments (voir pages 10 et 11) apporte au joueur des bénéfices immédiats. En particulier, si le joueur construit un bâtiment sur lequel est placé un jeton de points de victoire, ceux-ci sont marqués immédiatement.



Exemple : Bleu construit une Usine, qu'il paye £6 (son coût) + £2 (2 ouvriers autour de la carte). Pour la placer, il peut soit dépenser £2 pour la mettre dans un nouvel emplacement, soit ne rien dépenser s'il remplace sa Cité ouvrière, soit déduire £3 du coût de l'Usine s'il remplace son Laboratoire, qui a un symbole commun avec l'Usine.

Breveter une technique : le joueur découvre une technique qui lui donne des avantages tout au long de la partie et rapporte des points de victoire en fin de partie. Il prend la carte et la place à gauche de sa carte Départ.

Contrairement aux bâtiments, les techniques ne demandent pas d'emplacements. Il n'y a pas de limite au nombre de techniques possédées par un joueur. Une fois en la possession d'un joueur, une technique ne peut être ni perdue, ni défaussée.

e) Exploiter un bâtiment

Cette action ne peut être faite qu'en phase d'Activation.

Le joueur choisit dans son quartier un bâtiment non incliné disposant d'un effet (si ce bâtiment a plusieurs effets, le joueur doit choisir lequel il veut utiliser).

Il incline alors la carte (ce bâtiment ne pourra donc plus être exploité lors de ce tour).

Si l'effet choisi demande des ouvriers, le joueur doit prendre des ouvriers de sa carte Départ et les placer sur le bâtiment.

Si l'effet choisi demande du Spyrium, le joueur doit le payer à la banque.

L'effet du bâtiment est résolu immédiatement.



Exemple : Vert exploite sa Mine. Il peut soit prendre 1 cristal de Spyrium de la banque, soit utiliser un ouvrier actif pour prendre 2 cristaux. Dans les deux cas, il incline la Mine qui ne sera plus utilisable à ce tour.

f) Passer

Cette action ne peut être faite qu'en phase d'Activation, et uniquement si le joueur n'a plus d'ouvriers présents dans le marché (s'il en a encore, il doit d'abord faire des actions Gagner de l'argent ou Activer une carte).

Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus faire d'actions lors de ce tour.

Fin du tour

Le tour se termine lorsque tous les joueurs ont passé. Les cartes encore présentes au marché sont défaussées et ne seront plus utilisées dans cette partie.

- L'événement du tour est également défaussé. Les joueurs qui ont utilisé l'événement reprennent leur disque.
- Les bâtiments inclinés dans les quartiers des joueurs sont redressés, de même que leurs techniques.
- Le premier joueur passe la carte Premier joueur à son voisin de gauche.

Fin de la partie

La partie prend fin après le sixième tour de jeu. Chaque joueur ajoute alors à ses points acquis en cours de partie, (qui sont indiqués par la piste de score) :

- les points de victoire indiqués sur les bâtiments présents dans son quartier (les bâtiments qu'il a remplacés ne rapportent rien),
- les points de victoire indiqués sur les techniques qu'il a brevetées, dans la limite de 7 points par technique.

L'argent, le Spyrium et les ouvriers ne rapportent rien.



Exemple : en plus de ses points marqués en cours de partie, Bleu marque 13 points pour ses bâtiments et 7 pour sa technique Automatisation (il a 8 cristaux de Spyrium, mais une technique ne peut rapporter plus de 7 points).

Le joueur ayant le plus de points de victoire est le vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, il n'y a pas de départage.

Jetons



Les cartes avec le symbole Jeton utilisent des jetons numérotés. Ces jetons, chacun de valeur 1, 2 ou 3, sont conservés dans une réserve face cachée. Quand un jeton est défaussé (soit parce qu'il a été utilisé, soit en fin de tour s'il n'a pas été utilisé), il est placé dans une défausse, qui est remélangée si nécessaire pour reconstituer une nouvelle réserve.

Jetons sur les bâtiments : Quand un bâtiment utilisant un jeton (Mine ou Université) est placé dans le marché en début de tour, on y place (face visible) un jeton tiré aléatoirement.

Quand ce bâtiment est acquis par un joueur, celui-ci défausse le jeton et prend le nombre de ressources (Mine) ou de points de victoire (Université) indiqué dessus.

Jetons sur les personnages : Quand un personnage utilisant un jeton (Bureaucrate, Mineur, Architecte, Banquier ou Financier) est placé dans le marché en début de tour, on y place (face visible) **un jeton de moins qu'il y a de joueurs.**

Quand un joueur fait appel à ce personnage, il défausse un jeton de son choix de la carte et prend le nombre correspondant de points de victoire (Bureaucrate) ou de ressources (Mineur), ou paye le montant correspondant (Architecte, Banquier ou Financier). Une fois qu'il n'y a plus de jetons, le personnage reste en place, mais on ne peut plus faire appel à lui. La carte peut cependant encore servir à un ouvrier voisin pour Gagner de l'argent.

Jetons sur les événements : Quand un événement futur utilisant un jeton est révélé en début de tour, on y place un jeton (face visible). La valeur indiquée sur le jeton est utilisée pour tous les joueurs qui utilisent l'événement. Ce jeton reste en place jusqu'à ce que l'événement soit défaussé.

Technique « Négoce » : Le joueur qui a breveté la technique Négoce conserve les jetons placés sur les cartes du marché qu'il active au lieu de les défausser, jusqu'à un maximum de 7. Chacun de ces jetons lui rapportera 1 point de victoire en fin de partie.

Résidences



Le symbole Résidence sur certaines cartes désigne un effet immédiat. Le joueur qui en bénéficie peut, au choix :

- soit faire avancer d'une case vers la droite son disque sur la piste de résidences du plateau,
- soit gagner autant de points de victoire que la position actuelle de son disque sur cette piste.





Exemple : Rouge vient de faire appel à un Architecte. Il défausse le jeton de valeur 1 et paye donc £1, ce qui lui permet d'agir sur la piste de résidences. Comme son disque est sur la case 3 de cette piste, il peut soit faire avancer son disque sur la case 4 de la piste, soit marquer 3 points de victoire. Le prochain joueur qui fera appel à l'Architecte devra payer £2 pour activer son effet avec le jeton de valeur 2, puis il sera impossible de faire de nouveau appel à ce personnage.

Bonus



Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 8 points de victoire, il gagne immédiatement un bonus de son choix :

- soit un ouvrier supplémentaire de la réserve, qu'il place, actif, sur sa carte Départ,
- soit £5 de la banque.

Le jeton à sa couleur correspondant au bonus qu'il a choisi est défaussé, et l'autre jeton est placé près de la case 20 de la piste de score.

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 20 points de victoire, il gagne immédiatement l'autre bonus. Le jeton correspondant est alors défaussé.

Remerciements

L'auteur remercie tous les amis qui l'ont aidé, conseillé, encouragé et supporté pendant la naissance de ce jeu, en particulier Dominique pour avoir essayé d'en faire quelque chose de différent, Thomas pour ses contributions précises et d'autant plus précieuses, et bien entendu Conny pour son enthousiasme.

L'éditeur remercie William, la bande, et Do pour le coup de peinture final !

Logo Spyrium par Georgie Retzer :
http://illustratorg.deviantart.com

Événements



Quand cet événement est révélé, on y pose un jeton face visible. Le joueur gagne la valeur du jeton en argent, en cristaux de Spyrium ou en points de victoire.



Le joueur dépense 1 cristal de Spyrium et agit sur la piste de résidences (voir page 7).



Le joueur peut soit dépenser £3 pour gagner 3 points de victoire, soit dépenser £6 pour gagner 5 points de victoire.



Le joueur peut soit dépenser 1 cristal de Spyrium pour gagner £3, soit dépenser 3 cristaux pour gagner £6.



Le joueur dépense £1 pour redresser un bâtiment et l'utiliser à nouveau immédiatement (durant la même action). Les ouvriers et/ou cristaux de Spyrium doivent être payés de nouveau.



Le joueur dépense £1 par ouvrier qu'il possède pour prendre un nouvel ouvrier à la réserve. Celui-ci est placé sur sa carte Départ et est actif immédiatement.



Le joueur peut placer un ouvrier au cours de la Phase II (Activation).

Personnages

Mineur



Le joueur défausse un jeton de la carte et gagne le nombre de cristaux de Spyrium indiqué dessus.

Géologue



Le joueur gagne 2 cristaux de Spyrium.

Apprenti



Le joueur dépense 1 cristal de Spyrium et gagne 3 points de victoire.

Ingénieur



Le joueur dépense 1 cristal de Spyrium et gagne 4 points de victoire.

Bureaucrate



Le joueur défausse un jeton de la carte et gagne le nombre de points de victoire indiqué dessus.

Conseiller



Le joueur gagne 3 points de victoire.

Banquier



Le joueur défausse un jeton de la carte, paye le prix indiqué dessus et gagne 4 points de victoire.

Financier



Le joueur défausse un jeton de la carte, paye le prix indiqué dessus et gagne 5 points de victoire.

Architecte



Le joueur défausse un jeton de la carte, paye le prix indiqué dessus et agit sur la piste de résidences (voir page 7).

Note : il n'est pas possible de faire appel au Banquier, au Financier ou à l'Architecte sans payer le prix indiqué par le jeton.

Bâtiments

Mine



À gauche, le joueur utilise 1 ouvrier pour gagner 1 cristal de Spyrium.
Au centre, le joueur gagne 1 cristal de Spyrium ou utilise 1 ouvrier pour gagner 2 cristaux de Spyrium.
À droite, le joueur gagne 1 cristal de Spyrium ou utilise 1 ouvrier pour gagner 3 cristaux de Spyrium. En construisant ce bâtiment, le joueur gagne un nombre de cristaux de Spyrium égal à la valeur du jeton placé dessus.

Atelier



À gauche, le joueur utilise 1 ouvrier et 1 cristal de Spyrium pour gagner 3 points de victoire.
À droite, le joueur utilise 1 ouvrier et 2 cristaux de Spyrium pour gagner 5 points de victoire.

Usine



À gauche, le joueur utilise 1 ouvrier et 2 cristaux de Spyrium pour gagner 6 points de victoire ou utilise 2 ouvriers et 3 cristaux de Spyrium pour gagner 10 points de victoire.
À droite, le joueur utilise 2 ouvriers et 3 cristaux de Spyrium pour gagner 10 points de victoire ou utilise 2 ouvriers et 5 cristaux de Spyrium pour gagner 15 points de victoire.

Laboratoire



Note : Les Laboratoires disposent des deux symboles Usine et Recherche et permettent donc de bénéficier d'une réduction de £3 lorsqu'ils remplacent un Atelier, une Usine, une Université ou un autre Laboratoire, ou sont remplacés par un de ces bâtiments. Remplacer un Laboratoire par un autre ne donne toutefois droit qu'à une réduction de £3.

À gauche, le joueur utilise 1 ouvrier et 1 cristal de Spyrium pour gagner 4 points de victoire.
Au centre, le joueur utilise 1 ouvrier et 1 cristal de Spyrium pour gagner 5 points de victoire.
À droite, le joueur utilise 1 ouvrier et 2 cristaux de Spyrium pour gagner 7 points de victoire.

Cité ouvrière



Quand il construit le bâtiment de gauche, le joueur prend 1 nouvel ouvrier à la réserve qu'il place sur sa carte Départ. L'ouvrier est immédiatement actif.
Quand il construit le bâtiment de droite, le joueur prend 2 nouveaux ouvriers à la réserve qu'il place sur sa carte Départ. Les ouvriers sont immédiatement actifs.

Note : ces bâtiments n'ont pas d'effet en Phase II et ne peuvent pas être exploités.

Résidence



Au moment où un joueur construit une Résidence, il agit immédiatement sur la piste de résidences (voir page 7).

Note : ces bâtiments n'ont pas d'effet en Phase II et ne peuvent pas être exploités.

Université



À gauche, le joueur utilise 1 ouvrier pour gagner 2 points de victoire.
À droite, le joueur utilise 1 ouvrier pour gagner 3 points de victoire ou utilise 2 ouvriers pour gagner 6 points de victoire.

Note : En construisant une Université, le joueur gagne un nombre de points de victoire égal à la valeur du jeton placé dessus.

Hôtel particulier *Manoir* *Palais*



Ces trois bâtiments rapportent respectivement 6, 9 et 12 points de victoire en fin de partie.
Note : ces bâtiments n'ont pas d'effet en Phase II et ne peuvent pas être exploités.

Techniques

Automatisation



À chaque fois que le joueur exploite une Mine, il n'utilise pas d'ouvrier.
Fin de partie : le joueur marque 1 point par cristal de Spyrium possédé.

Capitalisation



À chaque fois que le joueur retire un ouvrier pour gagner de l'argent, il gagne £2 de plus.
Fin de partie : le joueur marque 1 point par £2 possédées.

Ingénierie



À chaque fois que le joueur exploite un bâtiment avec un symbole Usine, il marque 1 point de plus par ouvrier utilisé.
Fin de partie : le joueur marque à nouveau la valeur de ses cartes comportant un symbole Usine.

Lobbying



Une fois par tour, le joueur peut activer une carte (Personnage, Bâtiment ou Technique) sans payer de surcoût pour les ouvriers présents autour de celle-ci.
Fin de partie : le joueur marque les points indiqués par la position de son disque sur la piste de résidences.

Grue



À chaque fois que le joueur construit un bâtiment dans un nouvel emplacement, il paye £3 de moins (avec un minimum de £0) pour cet emplacement.
Fin de partie : le joueur marque 1 point par bâtiment possédé.

Taylorisme



Une fois par tour, le joueur peut redresser un bâtiment incliné pour l'utiliser à nouveau immédiatement (durant la même action). Les ouvriers et/ou cristaux de Spyrium doivent être payés de nouveau.
Fin de partie : le joueur marque 1 point par ouvrier possédé.

Négoce



Le joueur conserve les jetons sur les cartes du marché qu'il active au lieu de les défausser (jusqu'à un maximum de 7). **Une fois par tour**, quand il active une carte du marché ou utilise un événement avec un jeton, le joueur choisit la valeur de ce jeton (1, 2 ou 3) pour lui.
Fin de partie : le joueur marque 1 point par jeton conservé, qu'il en ait modifié la valeur ou non.