



SPYRIUM (YSTARI)



LE SPYRIUM, MINÉRAI À HAUT RENDEMENT ÉNERGÉTIQUE VIENT D'ÊTRE DÉCOUVERT. CONSTRUISEZ DES USINES, FAITES-Y TRAVAILLER DES OUVRIERS, BREVETEZ DES TECHNIQUES ET ENGAGEZ DES PERSONNAGES SPÉCIAUX POUR GAGNER DES P.V

1 / MISE EN PLACE



- Constituez 3 piles (A/B/C verso cartes)
- Placez le paquet cartes Événements face visible sur l'emplacement événements futurs du plateau (à gauche).
- Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit :
 - 1 carte départ • 3 ouvriers (les 4 ouvriers restants dans la réserve à côté). • 2 cristaux • 8 £
 - 4 disques : Il en place 3 (case 0 piste score/case 2 piste de résidence/case phase I). Le 4^{ème} disque sert à indiquer si le joueur a utilisé l'événement du tour.
- Les jetons Bonus sont placés près du chiffre 8 de la piste des scores.
- Mélangez et placez, face cachée, les jetons numérotés. Placez-les près du jeu.

2 / TOUR DE JEU



DÉBUT DE TOUR :

- Chaque joueur reçoit le revenu indiqué par la position de son disque sur la piste de résidence.
- Placez l'événement du tour et dévoilez l'événement futur. Placez un jeton numéroté si besoin.
- Dévoilez les 9 premières cartes de la pile A (tours 1/2/3) puis pile B (tours 4/5) puis pile C (tour 6)
- Les ouvriers sont placés sur la carte départ et sont actifs pour ce tour.



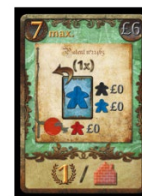
PHASE PLACEMENT ET PHASE ACTIVATION

PHASE DE PLACEMENT (I) : vous pouvez :

- Placer un ouvrier : il se place entre deux cartes ou une carte et un emplacement de carte vide.
- Utiliser l'événement du tour (1 fois par tour). Placez-y votre disque restant.
- Déclencher une phase d'activation en déplaçant son disque sur la case phase II et en effectuant une des actions de cette phase. Il ne peut pas revenir en phase I ce tour.

PHASE ACTIVATION (II) :

- Gagner de l'argent : Désignez une carte voisine d'un de vos ouvriers. Retirez cet ouvrier et touchez autant de £ que d'ouvriers présents autour de cette carte. L'ouvrier retiré est placé inactif à côté de votre carte départ.
- Activer une carte : Choisissez une carte voisine d'un de vos ouvriers. Payez le coût (en haut à droite) en rajoutant 1£ supplémentaire par ouvrier voisin de cette carte.
 - Carte personnage : recevez 1 fois l'effet de la carte. Elle reste sur place et pourra de nouveau être utilisée par tous les joueurs.
 - Construire un bâtiment :
 - Prenez la carte et posez-la à droite de votre carte départ.
 - La première pose est gratuite (la pose pas le coût de la carte !), puis 1£ par carte déjà posée (cf. carte départ).
 - Vous pouvez remplacer 1 bâtiment et ne pas payer le coût de pose.
 - Vous pouvez aussi remplacer 1 bâtiment avec le même symbole et ne pas payer la pose + réduction de 3£ pour l'achat du bâtiment.
- Breveter une technique : posez le brevet acheté à gauche de votre carte départ. Pas de coût de pose.
- Utiliser l'événement du tour : idem phase I
- Exploiter un bâtiment : inclinez votre carte pour disposer de l'effet de celle-ci.
- Passer : vous n'avez plus d'ouvrier présent sur le marché.



FIN DE TOUR

- 1) Tous les joueurs ont passé.
- 2) Défaussez les cartes restantes du marché
- 3) Défaussez l'événement du tour
- 4) Changement de 1^{er} joueur.

DIVERS

- Les jetons : Ils sont placés sur les cartes avec le jeton bleu ciel.
 - Sur les cartes Bâtiment : Échangez le jeton gagné par l'achat de la carte contre les ressources ou P.V indiqués sur la carte.
 - Sur les cartes Personnage : Posez autant de jetons que de joueurs -1. Quand il n'y a plus de jetons sur le personnage, il est inutilisable (sauf pour gagner de l'argent).
 - Sur les cartes Événement : Le jeton reste tout le tour sur la carte.
- Résidences (maison) : Le symbole résidence permet au choix :
 - D'avancer vers la droite votre disque sur la piste de Résidence.
 - De gagner autant de points que la position du disque sur la piste de Résidence.
- Bonus : Dès que vous atteignez 8 P.V, vous gagnez au choix :
 - 1 ouvrier de la réserve que vous placez place actif sur votre carte.
 - 5 £ de la banque.
 - Placez le bonus non retenu près de la case 20 de la piste de Résidence. Il sera à gagner à partir de 20 P.V.

3 / FIN DE PARTIE



À la fin du 6^{ème} tour ajoutez à votre score sur la piste :

- Les P.V des bâtiments.
- Les P.V des techniques brevetées (max 7 P.V par technique).

Le vainqueur est le joueur totalisant le plus grand score !

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr