

Fantastic Factories

1-5

45-60 min

14+

Правила игры

Сразитесь с другими игроками в постройке наиболее эффективного набора зданий за как можно меньшее количество раундов. Бережно обращайтесь со своими чертежами, обучайте своих рабочих и производите столько товаров, сколько сможете, чтобы достичь индустриального превосходства!

Компоненты

- 28 кубиков d6 (по 4 синих, красных, зелёных, жёлтых и фиолетовых и 8 белых)
- 50 жетонов энергии
- 30 жетонов металла
- 45 жетонов 1 товара (1 ПО)
- 40 жетонов 2 товара (2 ПО)
- 4 жетона инструментов
- 74 карты чертежей
- 17 карт работников по контракту
- 1 жетон первого игрока
- 5 офисов (планшетов игроков)
- 5 карт-подсказок
- 1 карта для соло игры

Подготовка к игре

Терминология. Кубики обозначают рабочих на ваших заводах и фабриках. В этих правилах слова «рабочий» и «рабочие» являются синонимами для «кубик» и «кубики».

Игрок, который чаще других использует инструменты, получает жетон первого игрока. Перемешайте отдельно друг от друга колоды карт чертежей и контракторов (работников по контракту).

В начале игры каждый игрок должен выбрать себе цвет (не белый), каждый игрок получает:

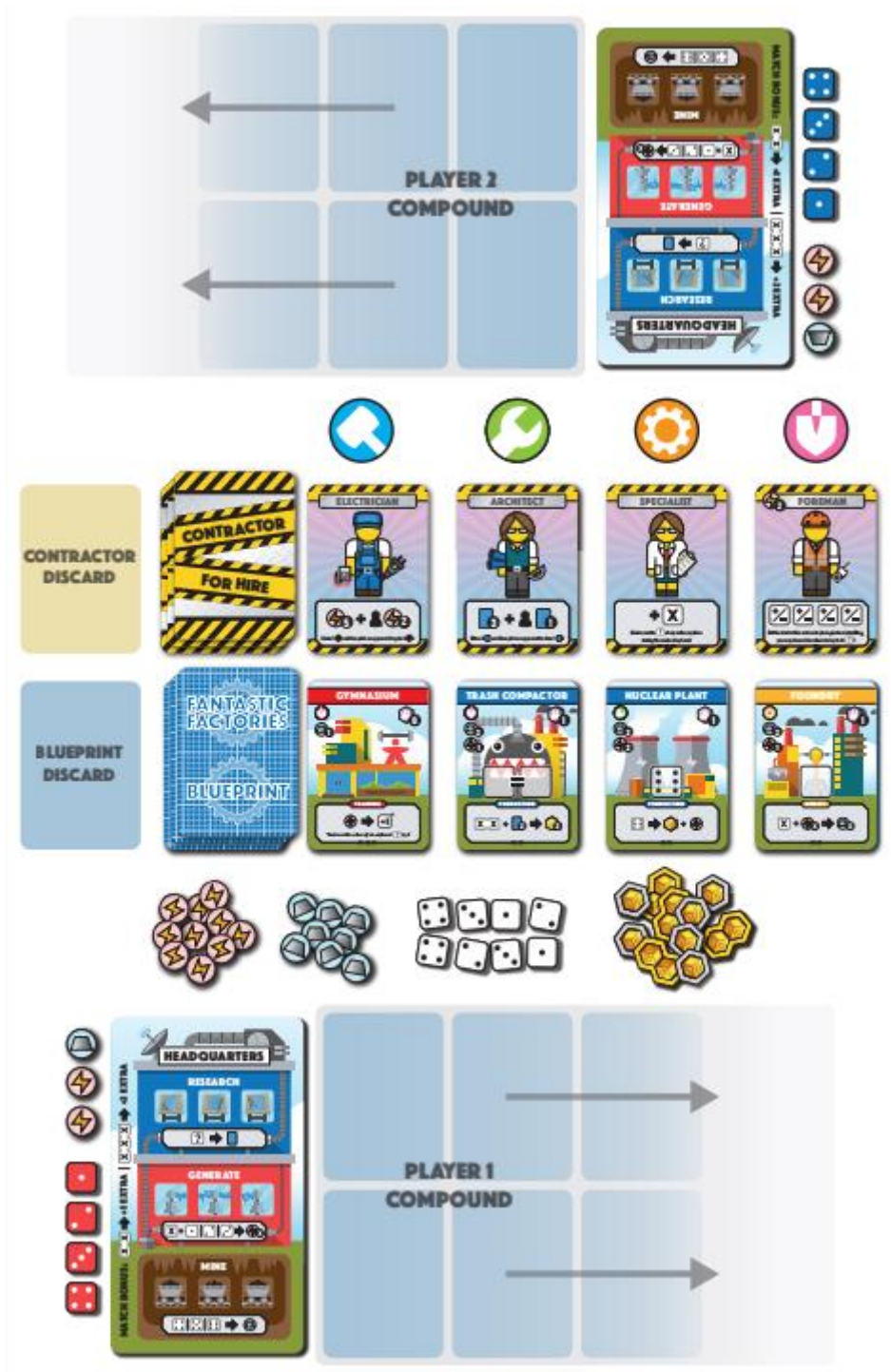
- 4 кубика своего цвета.
- Планшет офиса.
- Карту-подсказку (список обозначений с одной стороны, и обзор раунда с другой).
- 1 жетон металла и 2 жетона энергии.
- 4 случайных карты чертежей в качестве стартовой руки.

Игрок будет строить свои фабрики и заводы в своей личной зоне. Игрок всегда может смотреть свои карты на руке, но должен держать их в секрете от других игроков.

Поместите в центре стола лицом вверх 4 случайных карты чертежей и 4 случайных карты контрактников (см. рисунок ниже). Поместите по жетону инструментов над каждым контрактником. Очередность жетонов при первом их выкладывании не важна, но должна сохраняться до конца игры. Эти 8 карт формируют рынок. Поместите остальные жетоны и белые кубики в зоне общей доступности, они формируют общий запас.

Бесконечный запас. В игре нет ограничений на количество доступных игроку жетонов и кубиков. Если запас исчерпан, просто замените чем-нибудь недостающие компоненты.

Пример подготовки к игре на двоих



Цель игры

Цель – набрать как можно больше ПО. ПО приносят 2 вещи: престиж и товары. Каждая карта в вашей личной зоне приносит очки престижа (указано в правом-верхнем углу). Фабрики производят товары, которые вы можете накапливать в течение всей игры. Ваш итоговый счёт – это сумма очков престижа со всех ваших зданий и количества товаров.

Ход игры

Каждый раунд состоит из 2 фаз. В фазе рынка игроки получают карты с рынка. После того, как все игроки получили по карте, начинается фаза работы. В этой фазе все игроки одновременно бросают кубики, размещают их в качестве рабочих, строят здания и активируют их.

Фаза рынка

В фазе рынка все игроки совершают ход последовательно, начиная с игрока с жетоном первого игрока и продолжая по часовой стрелке. В свой ход игрок должен выбрать 1 опцию из 2 возможных:

- А) Получить карту чертежа.** Возьмите 1 из 4 карт чертежа с рынка. Пополните рынок верхней картой из колоды карт чертежей.
- В) Нанять контрактника.** Наймите 1 из 4 доступных контрактников. Чтобы нанять контрактника вы должны сбросить карту чертежа с тем же символом, что и жетон инструмента над картой этого контрактника. Примените инструкции, написанные на карте контрактника и сразу сбросьте его. Пополните рынок верхней картой из колоды карт контрактников.
Некоторые контрактники требуют для найма оплаты дополнительными ресурсами помимо сброса карты чертежа. Если это так, то цена указана в левом верхнем углу карты.

Опциональное действие. Перед выбором чертежа или контрактника, активный игрок может потратить 1 металл или 1 энергию, чтобы сбросить весь ряд чертежей или весь ряд контрактников, но не оба сразу. После чего рынок пополняется из соответствующей колоды. Эта опция доступна каждому игроку лишь 1 раз за раунд. Это может быть полезно, если на рынке нет интересующих вас карт, или если вы хотите сбросить карты, нужные вашим оппонентам.

После того, как каждый игрок получил по карте, начинается фаза работы.

Фаза работы

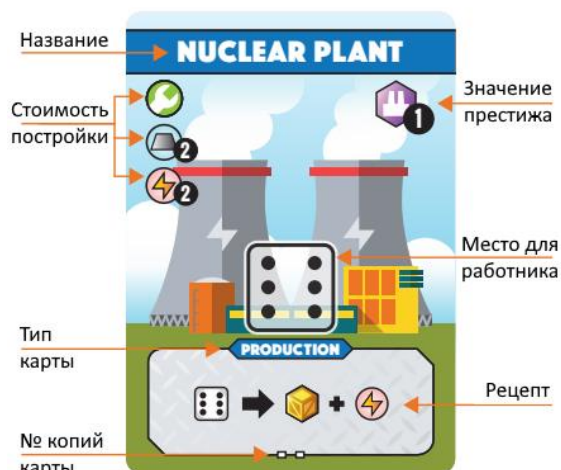
В фазе работы все игроки ходят одновременно. Если вы играете в первый раз, мы рекомендуем первые пару раундов проделать все действия отдельно для каждого игрока.

В начале фазы все игроки собирают свои кубики и бросают их, а затем строят здания, размещают рабочих и активируют здания (всё это делается в любом порядке).

Постройка зданий

Чтобы построить здание по чертежу с руки, вы должны оплатить стоимость постройки, указанную в левом верхнем углу карты: сбросить с руки другой чертёж с таким же символом инструмента и/или потратить нужное количество указанных ресурсов.

Важно. Нет ограничения на количество построек в ход, вы можете строить, пока хватает ресурсов. В любом случае, **вы не можете строить** карту с тем же названием, что уже построена в вашей личной зоне (только если на карте не сказано обратного).



Базовые действия

У каждого игрока есть планшет офиса, на котором доступно 3 базовых действия: исследование, производство и добыча. Чтобы применить одно из базовых действий, поместите свой кубик на место для кубика этого действия и сразу разыграйте его свойство.

Исследование. За каждого рабочего, размещённого на этаже исследования, возьмите 1 карту чертежа из колоды чертежей. Вы можете применить работника с любым значением, это значение не влияет на действие.

Взятие карт. В любой момент, когда вы по какой-либо причине должны получить карту из колоды, вы обязательно должны брать верхнюю карту колоды. Вы не можете брать карты с рынка таким образом.

Если колода заканчивается, перемешайте соответствующий сброс и сформируйте новую колоду.

Производство. За каждого рабочего, размещённого на этаже производства, вы получаете жетоны энергии в количестве равном значению кубика. Можно применять только кубики со значениями 1, 2 или 3.

Добыча. За каждого рабочего, размещённого на этаже добычи, вы получаете по 1 жетону металла. Можно применять только кубики со значениями 4, 5 или 6.

Заметка. За добыча и производство работают по-разному. Вы добываете всегда только 1 металл, а энергию производите в зависимости от значения использованного кубика.

Бонус за совпадение

При применении базовых действий в офисе действует система бонусов за совпадение значений кубиков на этажах. Если при размещении кубика на этаже офиса, значение этого кубика соответствует значению кубика уже размещённого на этом этаже, то вы получаете 1 бонусный объект этого этажа. А если, и третий кубик будет

иметь то же значение, то вы получите ещё 1 бонусный объект (до общей суммы в 2 бонуса за 3 совпадения). Важно, что кубики, для получения бонусов, не обязательно выставлять одновременно.

Активация карт

Как только вы построили здание в личной зоне, вы можете его активировать, даже на том же ходу, в котором оно было построено (если на карте не указано иного). Принцип работы карты при активации схематично изображён в её нижней части. Если вы сделаете всё, что указано, слева от стрелки, то получите всё, что указано справа от стрелки. Некоторым картам требуются работники для активации, в данном случае на карте есть место для кубика. В карте-подсказке объяснены все символы, которые могут встретиться в схеме на карте.

Ограничения по активации. Каждая карта может быть активирована только 1 раз за раунд. Если на карте нет места для кубика, то могут возникнуть трудности с определением, была ли карта уже активирована. В этом случае мы рекомендуем вам немного сдвигать вверх карты, которые вы активируете.

Последовательность активации. Карты могут быть активированы в любой последовательности, вы можете активировать столько карт, сколько условий активации способны выполнить. Доход получается сразу, что может позволить вам активировать карты, которые вы не могли активировать в начале хода.

Размещение рабочих. Вы не можете использовать одних и тех же работников в разных зданиях. Каждый кубик может быть использован только 1 раз за раунд. После того, как вы сделали всё, что хотели, оставьте ваших работников на картах, чтобы оппоненты могли видеть, что вы уже закончили свой ход.

Накопление товаров. Мы рекомендуем размещать получаемые товары на той карте, которая их произвела. Это помогает игрокам оценить уровень полезности различных карт. Игроки могут свободно обменивать 2 жетона по 1 товару на 1 жетон с 2 товарами и наоборот в любое время.

Окончание фазы работы

После того, как все игроки завершили свои действия и применили все кубики, они сбрасывают излишки. На руках должно остаться не более 10 карт и не более 12 жетонов ресурсов (металл и энергия в сумме). На этом фаза работы считается оконченной. Передайте маркер первого игрока следующему по часовой стрелке игроку и переходите к следующей фазе рынка.

Конец игры

Триггером конца игры служит одно из 2 событий: один из игроков накопил 12 товаров или построил 10 зданий. После срабатывания триггера, игроки завершают текущий раунд и отыгрывают ещё 1 полный раунд. Напоминание об условии конца игры присутствует на карте-подсказке.

После розыгрыша самого последнего раунда, все игроки подсчитывают свои итоговые ПО: сумма очков престижа со всех зданий + количество произведённых товаров. Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает.

В случае ничьи сначала сравните количество оставшихся у игроков жетонов металла, затем энергии, затем карт чертежей на руках. Если победителя так и не удалось выявить, то игроки делят победу.

Правила для соло игры

В соло игре вы соревнуетесь импровизированным оппонентом, называемым Машиной. В начале игры, вместо выбора цвета просто возьмите 4 белых кубика.

Подготовка к игре

Проведите подготовку по обычным правилам с 1 исключением. Чертежи Машины выкладываются лицом вверх в её личной зоне. Выберите количество чертежей в зависимости от желаемой сложности.

Сложность	№ карт в начале игры
Легко	2
Нормально	3
Сложно	4
Безумно сложно	5

Если Машине на старте попадает карта монумента (серая полоса), то сбросьте её и продолжайте формировать личную область Машины. Машина сможет построить монумент в игре, но не может начать с уже построенным монументом.

Всегда формируйте карты со зданиями Машины в стопки по их типу (цвету полосы).

Ваш ход

Сначала вы отыгрываете фазы рынка и работы самолично, и только после этого настает ход машины.

Важно. Некоторые контрактники оказывают эффект на ваших оппонентов. В соло игре игнорируйте любые инструкции, которые дают ресурсы или карты оппонентам.

Ход Машины

Ход Машины начинается с броска кубиков. Возьмите по 1 кубику каждого цвета (синий, жёлтый, зелёный, красный и фиолетовый) и бросьте их все вместе.

Фаза рынка

Возьмите зелёный кубик, чтобы определить ход Машины:

- Если его значение 1, 2, 3 или 4 – Возьмите соответствующий чертёж (1 – самый левый, 4 – самый правый) и поместите его в личную зону машины.
- Если его значение 5 – Возьмите верхнюю карту из колоды чертежей, вскройте её и поместите в личную область Машины. После чего сбросьте с рынка все чертежи.
- Если его значение 6 – Возьмите верхнюю карту из колоды чертежей, вскройте её и поместите в личную область Машины. После чего сбросьте с рынка всех контрактников.

После отыгрыша фазы рынка, пополните рынок новыми картами.

Фаза работы

Посмотрите на значения 4 оставшихся кубиков, чтобы определить, производит ли Машина в этом раунде товары.

Каждый цветной кубик соответствует карте того же цвета (с полосой того же цвета).

- Красный кубик – красные карты тренировочных центров.
- Синий кубик – синие карты производства.
- Фиолетовый кубик – фиолетовые карты особого типа.
- Жёлтый кубик – жёлтые карты приспособлений.

Для каждого кубика: если его значение меньше или равно количеству карт этого цвета в личной зоне Машины, то Машина производит 1 товар. Так как количество зданий в личной зоне Машины увеличивается, то она начинает производить всё больше и больше товаров.

Конец игры

Вы, как игрок, можете активировать оба триггера конца игры, Машина же может активировать только триггер по количеству товаров (12+). После активации триггера вы доигрываете текущий раунд и отыгрываете ещё один полный раунд.

Подсчёт ПО

Сосчитайте свои ПО по обычным правилам (престиж + товары). Для машины сосчитайте количество произведённых ей товаров + количество построенных зданий (а не их престиж) + количество монументов. Если вы набрали больше ПО, то вы победили!

Приложение

Типы карт

- Синие – Производство – производят товары.
- Жёлтые – Вспомогательные здания – производят ресурсы.
- Красные – Тренировочные центры – тренируют ваших рабочих, увеличивая их значение.
- Серый – Монументы – эти карты не могут быть активированы, но приносят дополнительные очки престижа.
- Фиолетовые – Особый тип – карты имеют уникальные эффект.

Чертежи

- Aluminum Factory (2x). Разместите 2 одинаковых по значению кубика и заплатите 5 энергии, чтобы получить 2 товара и 1 металл.
- Assembly Line (2x). Разместите 3 кубика, значения которых идут по возрастанию, чтобы получить 2 товара.
- Battery Factory (2x). Заплатите 4 энергии, чтобы получить 1 товар.
- Beacon (4x). Каждый следующий Beacon, который вы построите приносит больше престижа.
- Biolab (2x). Разместите кубик со значением 1 и заплатите 1 энергии, чтобы получить 1 товар.
- Black Market (2x). Разместите любой кубик и сбросьте 1 чертёж, получите ресурсы (металл и энергию) которые указаны в стоимости постройки сброженного чертежа. Так вы можете получить максимум 4 жетона ресурсов. Если стоимость постройки больше 4 жетонов ресурсов, то вы сами выбираете какие 4 жетона ресурсов из стоимости постройки вы получите. Если сбрасываемая карта подразумевает скидку (например Megalith), то не учитывайте эту скидку.
- Concrete Plant (2x). Разместите 2 одинаковых по значению кубика и заплатите столько металла, каково значение одного из размещённых кубиком, чтобы получить 2 товара (независимо от того, сколько металла вы сбросили).
- Dojo (2x). Заплатите 1 энергии, чтобы перевернуть ещё не использованный кубик на его обратную сторону (1-6, 2-5, 3-4).
- Fitness Center (3x). Заплатите 1 энергии, чтобы уменьшить значение 1 неиспользованного кубина на 1. Нельзя применять на кубик со значением 1.
- Foundry (2x). Разместите любой кубик и потратьте столько энергии, каково значение кубика, чтобы получить такое же количество металла.
- Fulfillment Center (2x). Разместите кубик со значением 4 и заплатите 2 энергии, чтобы получить 1 товар и 1 металл.
- Golem (2x). Заплатите X энергии, чтобы получить дополнительный кубик со значением X (максимум 6). Сбросьте этот кубик в конце раунда.
- Gymnasium (3x). Заплатите 1 энергии, чтобы увеличить значение 1 неиспользованного кубина на 1. Нельзя применять на кубик со значением 6.
- Harvester (2x). Разместите 2 одинаковых по значению кубика, чтобы получить 4 металла ИЛИ 7 энергии.
- Incinerator (2x). Сбросьте 1 чертёж и заплатите 1 металл, чтобы получить 6 энергии.
- Manufactory Mega Factory (x2). Разместите 2 одинаковых по значению кубика, чтобы получить 1 товар И 2 металла ИЛИ 3 энергии ИЛИ 2 чертежа.
- Megalith (3x). Megalith приносит 3 очка престижа. Стоимость постройки Megalith уменьшается на 1 металл (вплоть до 0 металла) за каждую серую карту в вашей личной зоне.
- Motherlode (2x). Разместите кубик со значением 1, 2 или 3, чтобы получить 1 металл, или со значением 4, 5 или 6, чтобы получить 2 металла.
- Nuclear Plant (2x). Разместите кубик со значением 6, чтобы получить 1 товар и 1 энергии.
- Obelisk (5x). Обелиск приносит 2 очка престижа. Вы можете построить больше 1 обелиска.

- Power Plant (2x). Разместите кубик со значением X, чтобы получить X энергии.
- Recycling Plant (3x). Сбросьте 2 чертежа и заплатите 2 энергии, чтобы получить 1 товар и взять 2 чертежа.
- Refinery (2x). Сбросьте 3 чертежа и заплатите 3 энергии, чтобы получить 3 металла.
- Replicator (2x). Заплатите 1 энергии, чтобы активировать 1 карту с рынка. Используйте эту карту, как будто она находится в вашей личной зоне. Если для активации этой карты надо размещать кубики, то помещайте их на Replicator. Ресурсы для активации, как обычно, сбрасываются в общий запас.
- Robot (3x). Заплатите 1 металл, чтобы бросить дополнительный кубик. Сбросьте этот кубик в конце раунда.
- Scrap Yard (2x). Приносит 1 металла в раунд. Не активируется в раунде постройки.
- Solar Array (2x). Приносит 2 энергии в раунд. Не активируется при постройке.
- Temp Agency (2x). Заплатите 1 энергии, чтобы перебросить любое количество неиспользованных кубиков. Вы тратите 1 энергии за факт переброса, независимо от того, сколько кубиков перебрасываете.
- Trash Compactor (2x). Разместите 2 одинаковых по значению кубика и сбросьте 2 чертежа, чтобы получить 2 товара.
- Warehouse (2x). Разместите 3 кубика, сумма значений которых 14+, чтобы получить 2 товара и 2 энергии.

Работники по контракту

- Architect (2x). Возьмите 3 чертежа и выберите 1 оппонента, который возьмёт 1 чертёж.
- Electrician (2x). Получите 5 энергии и выберите 1 оппонента, который получит 2 энергии.
- Engineer (1x). Дополнительная стоимость – 4 энергии. Возьмите и вскройте чертёж. Сразу постройте его бесплатно. Если вы взяли чертёж, который не можете построить (по правилу о неповторении зданий в личной области), то сбросьте его и возьмите ещё один. Карты, которые не активируются при постройке, могут быть активированы, но по-прежнему только 1 раз за раунд.
- Foreman (1x). Дополнительная стоимость – 2 энергии. В начале следующей фазы работы, вместо того, чтобы бросать кубики, вы можете выставить нужные значения на максимум 4 из них. Если у вас больше 4 кубиков или вы решили выставить значения для меньшего числа кубиков, то сначала выставляете значения, а потом бросаете остальные кубики.
- Hired Hands (3x). Дополнительная стоимость – 3 энергии. Бросьте 2 дополнительных кубика в следующей фазе работы. Сбросьте дополнительные кубики в конце раунда.
- Investor (3x). Возьмите и вскройте чертёж. Получите металл и энергию в количестве, необходимом для постройки этого чертежа. Вы получаете именно указанную на карте комбинацию ресурсов. Если карта подразумевает возможность скидки (например Megalith), то эта скидка не учитывается.
- Miner (2x). Получите 3 металла и выберите 1 оппонента, который получит 1 металл.
- Specialist (3x). Получите на следующую фазу работы дополнительный кубик нужного вам значения. Вы можете сначала бросить свои остальные кубики, а затем решить, какое значение придать этому дополнительному кубик. Сбросьте дополнительный кубики в конце раунда.