

FANTASTIC FACTORIES

ÉPÍTS - FEJLESSZ - GYÁRTS

Versenyezz a többi játékosal, hogy megépítsd a leghatékonyabb gyártelepet a lehető legkevesebb kör alatt. Gondosan kezeld a tervrajzaid, képezd a munkásaid, és gyárts annyi terméket amennyit csak tudsz, hogy tiéd legyen az ipari dominancia.



1 – 5

játékos



45–60

perc



14+

életkor



METAFACTORY
GAMES

**JOSEPH Z CHEN és
JUSTIN FAULKNER**

TARTALOM

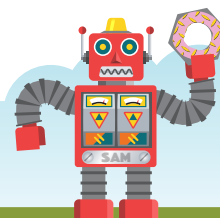


4 piros kocka
4 kék kocka
4 zöld kocka
4 lila kocka
4 sárga kocka
8 fehér matt kocka

54 energia jelző
42 fém jelző
42 (1) győzelmi pont jelző
42 (2) győzelmi pont jelző
4 szerszám címke jelző

74 tervrajz (blueprint) kártya
17 vállalkozói (contractor) kártya
1 kezdőjátékos jelző
5 főhadiszállás tábla
5 játékos segédlet kártya
1 egyjátékos mód segédlet kártya

ELŐKÉSZÜLET



Terminológia: A kocka képviseli a gyárak munkásait. A játékszabály leírásában a munkás ill. munkások kifejezésnek szinonimái a kocka ill. kockák kifejezések.

Az a játékos aki legutoljára használt bármilyen szerszámot, megkapja a kezdőjátékos jelzőt. Keverjük össze külön a tervrajz és a vállalkozói kártya paklikat.

A játék kezdetekor minden játékos választ magának egy szint (a fehér kivételével), és megkapja a következőket:

- 4 megfelelő színű kockát
- 1 főhadiszállás táblát
- 1 játékos segédlet kártyát ("Legend" az egyik oldalon "Each Round" a másik oldalon)
- 1 fém és 2 energia jelzőt
- 4 véletlenszerűen kiosztott tervrajz kártyát



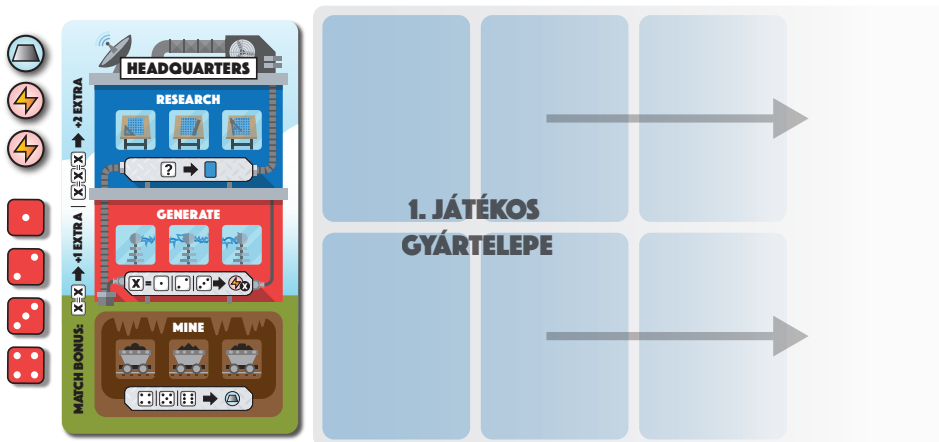
Kezdőjátékos jelző

A játékosok előtti asztal terület lesz az a **gyárterület**, ahova a megépített gyárakat és az egyéb kártyákat fogja az adott játékos helyezni a játék során. A játékosok megnézhetik a kezükben lévő kártyákat de azokat a többi játékos elől rejtve kell tartaniuk.

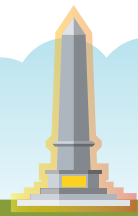
Fordítsunk fel véletlenszerűen 4 tervrajz és 4 vállalkozói kártyát, és helyezzük az asztalra (lásd az ábrát a másik oldalon). Helyezzünk 1-1 szerszám címke jelzőt minden egyes felfordított vállalkozói kártya fölé. A szerszám címke jelzők sorrendje nem számít, de ennek a sorrendnek így kell maradnia a játék végéig. Ez a 8 felfordított kártya alkotja a piacot. Helyezzük a fém, energia, és győzelmi pont (termék) jelzőket, valamint a fehér kockákat (ezek lesznek azok az extra kockák, amelyeket a játékosok a saját színű kockáik mellett használhatnak szükség esetén) az asztalra olyan helyre, hogy az összes játékos elérje ezeket, kialakítva így a készletet.

Korlátlan készlet: A nyersanyagok (fém, energia) és a kockák készletének nincs korlátozása az egyes játékosok számára, amennyiben ezek elfogynak, használjunk más eszközöket ezek jelölésére.

PÉLDA ELŐKÉSZÜLET



A JÁTÉK CÉLJA



Prestízs érték

A cél, hogy annyi pontot szerezzünk, amennyit csak tudunk. Pontokat két módon szerezhethetünk: **prestízs** (🟪) és **termékek** (🟡) által. Minden a gyárterületre lerakott kártya annyi **prestízs** ér, amennyi a kártya jobb felső sarkában szerepel. Emellett a gyárak a játék során folyamatosan **termékeket** termelhetnek. Egy játékos összpontszáma a legyártott termékei számának és a játékos összes **prestízs**ének az összege.

A JÁTÉK MENETE



Minden kör két fázisból áll. A **piac fázis** során a játékosok egy kártyát választanak a piacról. Miután minden játékos választott, megkezdődik a **termelés fázis**. A **termelés fázis** során minden játékos egyidejűleg dob a kockáival, elhelyezi azokat mint munkásokat, és kártyákat épít.

PIAC FÁZIS

A **piac fázis**ban a játékosok sorban lépnek, kezdve azzal a játékosal aki a kezdőjátékos jelzőt megkapta, majd folytatva az óramutató járásnak megfelelően. A soron következő játékosnak két lehetősége van:

- A. Elvesz egy tervrajz kártyát.** A játékos választhat egyet a 4 felfordított tervrajz kártya közül, és a kezébe veheti ingyen. Ezután a felvett kártya helyére egy újat helyezünk képpel felfelé a tervrajz kártya pakliból.

Tipp: Amikor kiválasztunk egy tervrajz kártyát vagy olyat válasszunk amelyet meg szeretnénk építeni, vagy olyan szerszám szimbólumút, amely szimbólum (🔧🔌🌱🌊) megegyezik egy a kezünkben lévő, megépítendő kártya szimbólumával.

VAGY

- B. Felbérel egy vállalkozót.** A játékos választhat egyet a 4 felfordított vállalkozói kártya közül. Ahhoz hogy a vállalkozót felbérelje, el kell dobnia a kezéből egy olyan tervrajz kártyát, melynek a szimbóluma megegyezik az adott vállalkozó felett lévő szerszám címke jelzővel. A játékos végrehajtja a vállalkozói kártyán lévő instrukciókat, majd azonnal eldobja a kártyát. Ezután a felvett kártya helyére egy újat helyezünk képpel felfelé a vállalkozói kártya pakliból.



Plusz költség

Néhány vállalkozói kártyának plusz költsége van a tervrajz kártya eldobásán felül. Amennyiben ez az eset áll fenn, a plusz költség a vállalkozói kártya bal felső sarkában látható.

Opcionális lehetőség: Mielőtt választana egy tervrajz vagy vállalkozói kártyát, az aktív játékos 1 fém vagy 1 energia nyersanyagot fizet, hogy eldobja vagy a 4 tervrajz, vagy a 4 vállalkozói kártyát (de mindkettőt nem) a piacról, és felfordítson 4 új kártyát a megfelelő pakliból. Minden játékosnak körönként egyszer van erre lehetősége. Ez akkor lehet hasznos, ha vagy nem szeretné egyik kártyát sem választani, vagy el akar tüntetni olyan kártyákat a piacról, amelyek más játékosoknak fontosak lehetnek.



Ha minden játékos sorra került, megkezdődik a **termelés fázis**.

TERMELÉS FÁZIS

A **termelés fázis** során minden játékos **egyszerre** lép. Azonban ha vannak olyan játékosok akik először játszanak, érdemes az első egy-két körben egymás után végrehajtani a lépéseket.

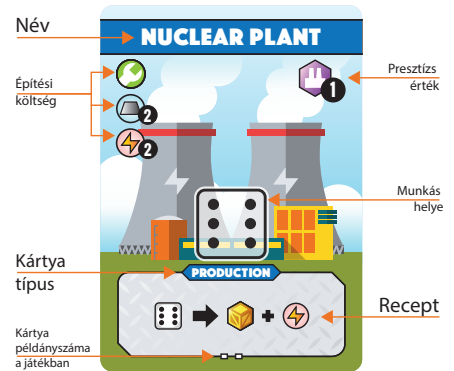
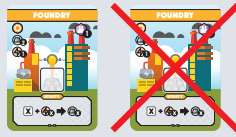
A **termelés fázis** azzal kezdődik, hogy minden játékos dob a kockáival. A játékosok ezután (bármilyen sorrendben) megépítik kártyáikat, elhelyezik munkásaikat, és aktiválják kártyáikat.

KÁRTYÁK MEGÉPÍTÉSE

Egy kézben lévő kártya megépítéséhez a kártya bal felső sarkában lévő építési költséget kell megfizetni: el kell dobni a kézből egy **másik** tervrajz kártyát, melyen a megépítendő kártyával azonos szimbólum (🔌/🏠/🔥/🌿/👤) található, és meg kell fizetni a feltüntetett erőforrás költségeket (🔌 és/vagy ⚡).

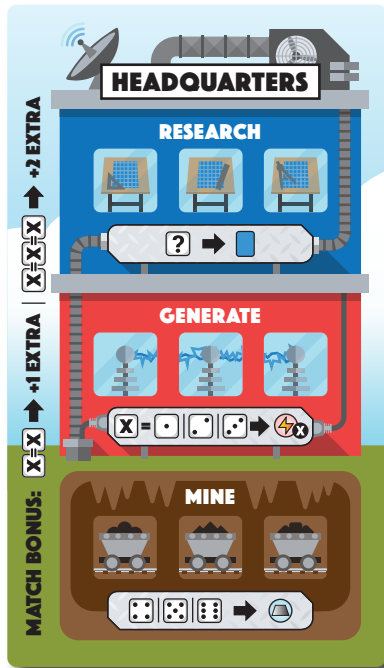
Fontos: nincs korlátozva, hogy egy adott játékos hányszor épít egy kör alatt mindaddig, amíg az építési költségeket meg tudja fizetni.

Ugyanakkor, **egy kártya második példányát** - melynek azonos a neve az elsővel - **nem lehet megépíteni**, kivéve ha a kártya szövege másképp rendelkezik.



ALAP AKCIÓK

Minden játékosnak van egy **Főhadiszállás** táblája, melyen három akció végrehajtható: **Kutatás**, **Áramtermelés**, **Bányászat**. Ezen három alap akció használatához helyezünk egy munkást valamelyik szabad helyre a táblán, és azonnal hajtjuk végre az akciót, az alább leírt módon.



📄 Research (Kutatás)

Minden a **Kutatás** helyre helyezett munkás után húzzunk egy tervrajz kártyát a tervrajz pakli tetejéről. Bármilyen értékű munkást használhatunk, és az érték nem számít.

Kártya húzása: Bármikor ha a termelés fázis során bármilyen okból kártyát húzzunk, azt **mindig a pakli tetejéről kell húzni**. Nem vehetünk fel kártyát a piacról. Ha egy pakliból elfogynak a kártyák, keverjük meg a dobópaklit, és helyezzük vissza a pakli helyére.

⚡ Generate (Áramtermelés)

Minden az **áramtermelés** helyre helyezett munkás után annyi energiát vehetünk el, amennyi a munkás értéke (vagyis a kockán szereplő értékkel megegyező mennyiséget). A munkás értékének 1, 2, vagy 3-nak kell lennie.

🏠 Mine (Bányászat)

Minden a **Bányászat** helyre helyezett munkás után **1** fém nyersanyagot vehetünk a készletből. A munkás értékének 2, 3, vagy 4-nak kell lennie.

Megjegyzés: a Bányászat és az Áramtermelés különböző mennyiségeket generál! A Bányászat munkásonként csak 1 fém nyersanyagot termel, míg az Áramtermelés többszörös energia mennyiséget is termelhet munkásonként, azok értékének függvényében.

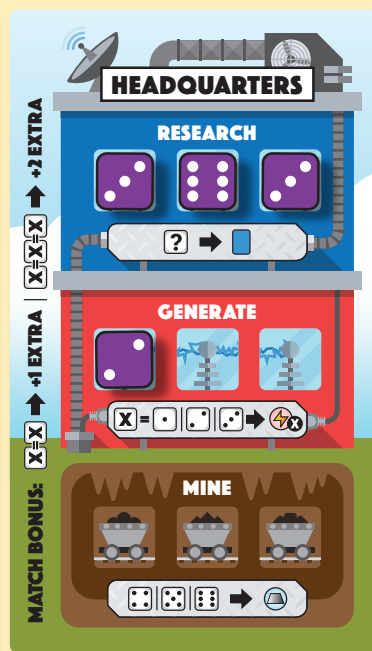
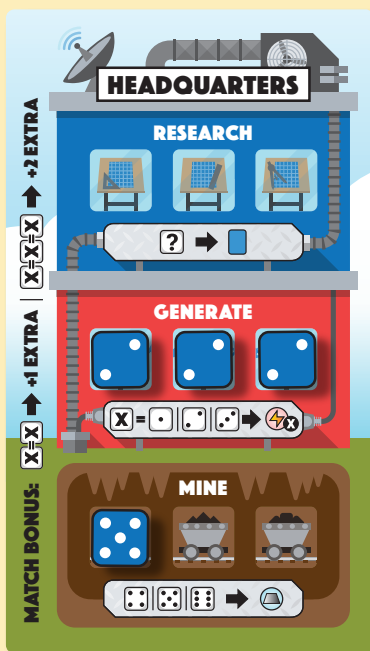
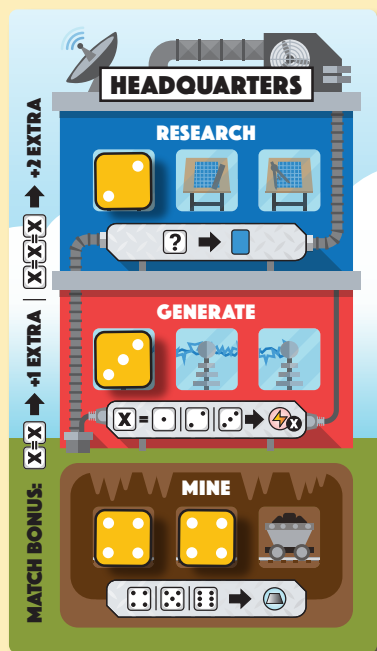
BÓNUSZ

A Főhadiszállás alap akciói során, ha a munkás értéke megegyezik egy másik, ugyanazon akcióban résztvevő munkás értékével, extra kártyát vagy erőforrást kapunk az adott akciónak megfelelően. Ha mindhárom munkás értéke megegyezik, két bónusz kártyát vagy erőforrást kapunk. A kockákat nem kell egyidőben letennünk a megfelelő helyekre, hogy ezeket a bónuszokat megkapjuk.

PÉLDÁK

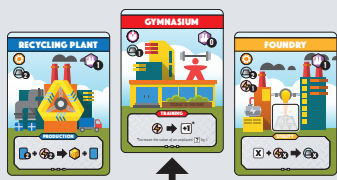
Minden játékos kockáit az alábbi módon elhelyezve, a következőket kapjuk:

- **Sárga játékos:** 1 tervrajz, 3 energia, 3 fém (1 extra a bónuszból)
- **Kék játékos:** 8 energia (2 extra a bónuszból), 1 fém
- **Lila játékos:** 4 tervrajz (1 extra a bónuszból), 2 energia



KÁRTYÁK AKTIVÁLÁSA

Amint megépítettünk egy kártyát a gyártelepünkre, aktiválhatjuk azt, akár már abban a körben amikor elkészült! Az aktiválás receptje a kártya alsó részén szerepel szimbólumok formájában. Ha a nyíl bal oldalán szereplő teljes árat megfizettük, mindent megkapunk ami a nyíl jobb oldalán szerepel. Néhány kártya aktiválásához munkásokra van szükség, ezekben az esetekben a megfelelő helyre, a megfelelő munkásokat kell helyezni. A játékos segédlet kártya jelmagyarázatai segítenek az egyes szimbólumok beazonosításában.



Aktiválási korlát: Bármely kártyát egy körben csak egyszer aktiválhatunk. Ha a kártyán nincs hely munkásnak, néha nehéz megállapítani, hogy az adott kártyát aktiváltuk-e már. Ha az aktivált kártyákat kicsit feljebb toljuk, könnyen beazonosíthatjuk az egyes kártyák állapotát a későbbiekben.

Aktiválási sorrend: A kártyákat bármilyen sorrendben aktiválhatjuk mindaddig, amíg az aktiválási követelményeket teljesíteni tudjuk. Az aktiválás eredményét azonnal megkapjuk, ez segíthet újabb kártyák aktiválásában, vagy megépítésében.

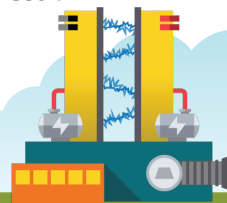
Munkás elhelyezés: Ugyanazt a munkást nem használhatjuk több akció egyidejű végrehajtására. Minden munkás egyszer használható egy körön belül. A termelés fázis végén hagyjuk a munkásokat a megfelelő kártyákon, hogy a többi játékos lássa, hogy végeztünk a fázissal, és hogy hogyan játszottuk le az adott kört.

Termékek gyűjtése: Javasoljuk, hogy a megszerzett termékeket hagyjuk azon a kártyán, amelyből szereztük ezeket. Így a játékosok láthatják, hogy mely kártyákat aktiváltuk. Bármely játékos bármikor szabadon elcserélheti a termék jelzőit azonos értékben a készletből.



A TERMELÉS FÁZIS VÉGE

Ha a játékosok elhelyezték az összes munkásukat, és elvégezték az összes akcióikat, maximum 12 erőforrás (fém és energia együttesen) és maximum 10 kártya maradhat mindegyikük kezében, a többit el kell dobniuk. Ezzel vége a **termelés fázisnak**. Adjuk tovább a kezdő játékos jelzőt a következő játékosnak az óramutató járásának megfelelően, és kezdjünk egy új kört a **piac fázissal**.



A JÁTÉK VÉGE

Ha bármely játékos legyártott **12 vagy több terméket**, vagy megépített **10 vagy több épületet a gyártelepére**, megkezdődik a végjáték. A játékosok ekkor még normál módon befejezik az aktuális kört, majd **még egy kört** végigjátszanak (piac fázis + termelés fázis). A játék végének feltétele a játékos segédlet kártyára van nyomtatva emlékeztetőül:

JÁTÉK VÉGE : 12  **VAGY** 10  **⇒** 

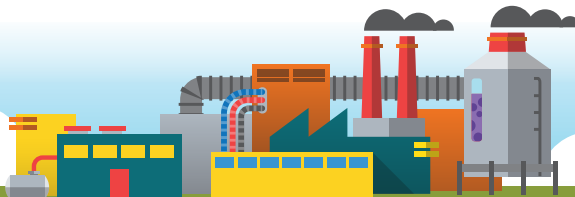
Fontos megjegyzés: a **12 vagy több termék** a játék végének feltételeként csak a legyártott termékekre vonatkozik. Ez a szám nem tartalmazza az épületek presztízs értékét.

Ugyancsak, ha egy játékosnak **10 vagy több megépített épülete** van a gyártelepén a végjáték megkezdődik attól függetlenül, hogy épületeinek mennyi a presztízs értéke.

Ha a játéknak vége, minden játékos összeadja a legyártott termékei értékét az épületei presztízs értékével, így alakul ki a végső pontszám. Az a játékos nyer, akinek a legmagasabb a végső pontszáma!



Döntetlen esetén, az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb fém nyersanyaga van, amennyiben ez is megegyezik, az győz, akinek a legtöbb energia nyersanyaga van, majd végül a legtöbb tervrajz kártya dönt. Ha még ez alapján is döntetlen az állás, akkor a játékosok osztoznak a győzelemben.



EGYJÁTÉKOS MÓD



Az egyjátékos módban a játékos egy szimulált ellenfél ellen játszik, melynek neve: "A Gép". A játékosnak a színes kockák választása helyett a fehér kockákat kell használnia.

ELŐKÉSZÜLET

Készítsük elő a játékot a normál módon egy játékosra. Majd fordítsuk fel a megfelelő számú tervrajz kártyát létrehozva így A Gép gyártelepét. A felfordított kártyák száma attól függ milyen nehézségi szintű ellenfelet szeretnénk:

Nehézség	Kártyák száma
Könnyű	2
Közepes	3
Nehéz	4
Őrült	5

Ha a felfordított kártyák között van Emlékmű típusú kártya (szürke kerettel) dobjuk el, és folytassuk a felfordítást addig, amíg A Gép meg nem kapja a megfelelő mennyiségű, nem Momentum típusú kártyáját.

A Gép gyártelepe: A Gép gyártelepe mindig a kártya típus/szín (gyártás, hasznosítás, képzés, speciális és emlékmű) szerint van csoportosítva.



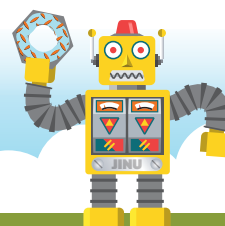
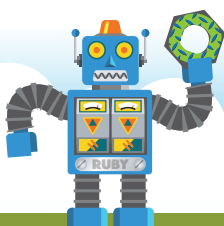
A JÁTÉKOS LÉPÉSE

A játékos lejátssza a **piac fázist** és a **termelés fázist**, mint a normál játékban. Ha mindkét fázis véget ért, A Gép következik.

Fontos: Néhány vállalkozó hatással van az ellenfelekre. Az egyjátékos üzemmódban hagyjuk figyelmen kívül azokat az utasításokat, amelyek alapján nyersanyagokat vagy kártyákat kell adnunk az ellenfeleknek.

A GÉP LÉPÉSE

A Gép körét kockadobással kezdi. Vegyünk magunkhoz minden színből egy kockát (piros, kék, lila, sárga és zöld), majd dubjunk az öt kockával egyszerre.



PIAC FÁZIS

Ellenőrizzük a zöld kockát, hogy megállapítsuk A Gép piaci tevékenységét:

 : 1, 2, 3, vagy 4: Vegyük el a megfelelő tervrajz kártyát ( = a bal szélső tervrajz, vagy  = balról a 2., és így tovább) a piacról, és helyezzük A Gép gyártelepére.

 : Vegyük el a tervrajz pakli legfelső kártyáját, és helyezzük képpel felfelé A Gép gyártelepére. Ezután dobjuk ki a dobópakliba az összes tervrajz  kártyát a piacról.

 : Vegyük el a tervrajz pakli legfelső kártyáját, és helyezzük képpel felfelé A Gép gyártelepére. Ezután dobjuk ki a dobópakliba az összes vállalkozói  kártyát a piacról.

A Gép akciójának végrehajtása után töltsük fel a piacot a megfelelő kártyákkal.

TERMELÉS FÁZIS

Ellenőrizzük a fennmaradó piros, kék, lila és sárga kockák értékeit, hogy megállapítsuk hogy a gép gyártott-e valamilyen terméket az alábbi szabályok alapján:

- A piros kocka megfelel a piros Képzés típusú kártyáknak
- A kék kocka megfelel a kék Gyártás típusú kártyáknak
- A lila kocka megfelel a lila Speciális típusú kártyáknak
- A sárga kocka megfelel a sárga Hasznosítás típusú kártyáknak

Minden kockára, ha egy adott kocka értéke kisebb vagy egyenlő, mint ahány kártya az adott színből A Gép gyártelepén van, akkor a gép termelt el terméket. Fontos, hogy amint A Gép gyártelepe növekszik, egyre nagyobb valószínűséggel fog A Gép egyre több terméket gyártani.

PÉLDA







A Gép 2 terméket gyárt, mivel a kék és a lila kockák értéke kisebb vagy egyenlő, mint ahány kártya az adott színből A Gép gyártelepén van. A piros és sárga kockák nem gyártanak termékeket, mivel ezek értéke magasabb, mint a megfelelő színű kártyák száma.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha a játékos teljesíti azokat a feltételeket, amelyek a normál játékban a játék végének feltételei (emlékeztetőül: 12 termék vagy 10 kártya a játékos gyártelepén). Ugyanakkor A Gép csak akkor váltja ki a játék végét ha 12 vagy több terméket gyártott. Ha a játék végének feltételei bekövetkeznek, a játékos és A Gép is játszik még egy kört.

PONTOZÁS

A játékos a saját pontjait a normál játék mintájára számolja ki (emlékeztetőül: termékek + presztízs). A Gép 1 pontot kap minden egyes legyártott termékért, 1 pontot minden egyes kártyájáért a gyártelepen (függetlenül a presztízs értéktől), és további 1 pontot minden egyes Emlékmű típusú kártyájáért a gyártelepén. Ha a játékos több pontot szerzett mint A Gép, akkor győzött!

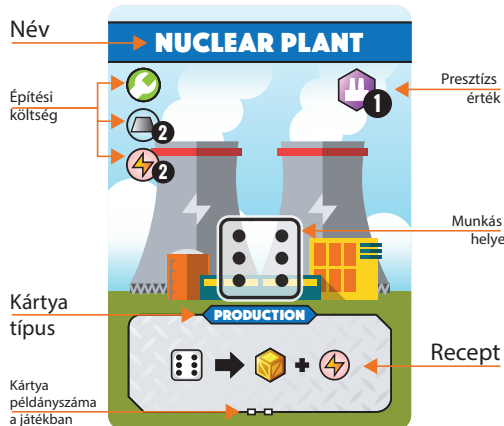
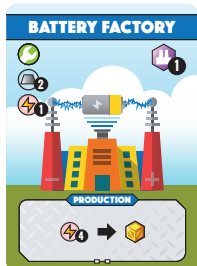
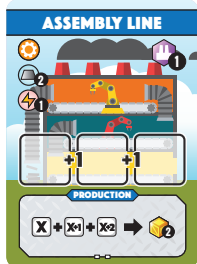
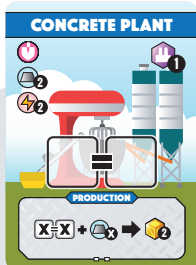
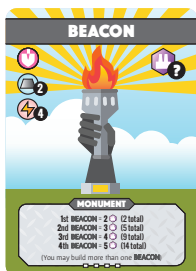
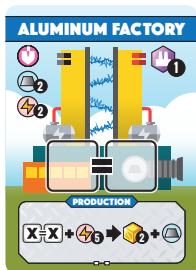
MELLÉKLET

Az alábbiakban ismertetjük az összes tervrajz és vállalkozói kártyát, valamint ismertetjük a szabályokat a különleges esetekre.

KÁRTYA TÍPUSOK

PRODUCTION	Ezek a kártyák termékeket gyártanak
UTILITY	Ezek a kártyák erőforrásokat gyártanak
TRAINING	Ezek a kártyák fejlesztik a munkásokat, lehetővé téve így hogy értékük megváltozzon.
MONUMENT	Ezek a kártyák nem aktiválhatók, de extra presztízs pontot jelentenek
SPECIAL	Ezeknek a kártyáknak különleges hatásai vannak.

TERVRAJZOK



Aluminum Factory / Alumínium gyár (2x)

Helyezzünk 2 egyforma értékű kockát a kártyára és fizessünk 5 energiát, és kapunk 2 terméket és 1 fémecet.

Assembly Line / Gyártósor (2x)

Helyezzünk három egymást követő értékű kockát a kártyára, és kapunk 2 terméket.

Példa: 1 + 2 + 3

Battery Factory / Akkumulátorgyár (2x)

Fizessünk 4 energiát, és kapunk 1 terméket

Beacon / Jeladó (4x)

Minden később felépített jeladó egyre több presztízsért ér.

Példa: A gyártelepen lévő 4. Jeladó 5 presztízsért ér. Mind a 4 Jeladó együttesen 14 presztízsért ér összesen.

Biolab / Biolaboratórium (2x)

Helyezzünk egy 1-es és fizessünk 1 energiát, és kapunk 1 terméket

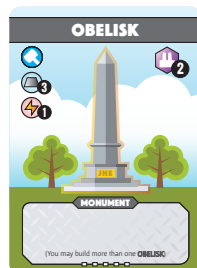
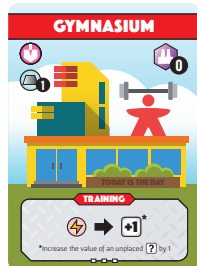
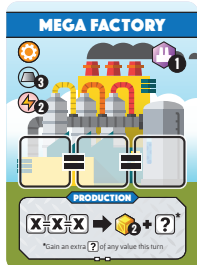
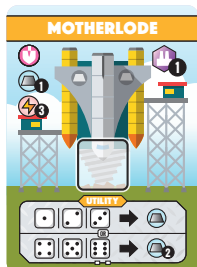
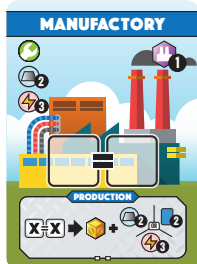
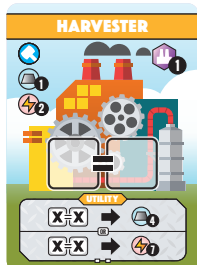
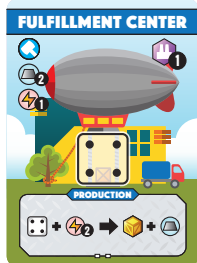
Black Market / Feketepiac (2x)

Helyezzünk egy tetszőleges kockát a kártyára, és dobjunk el egy tervrajz kártyát hogy annyi erőforrást kapjunk amennyi az eldobott tervrajz kártya építési költsége. Maximum 4 erőforrást kaphatunk. Ha a kártya amelyet eldobtunk, több mint 4 erőforrásba kerül, kiválaszthatjuk, hogy melyik 4 erőforrást kapjuk meg. Ha a kártya amelyet eldobtunk kedvezményes költséggel rendelkezik (pl. Megalix), ezt a kedvezményt hagyjuk figyelmen kívül az erőforrások választásánál.

Concrete Plant / Betongyár (2x)

Helyezzünk 2 egyforma értékű kockát a kártyára és fizessünk az egyik kocka értékével azonos mennyiségű fémecet, és kapunk 2 terméket (függetlenül attól, hogy mennyi fémecet fizettünk).

Példa: Helyezzünk 1 + 1 és fizessünk 3 fémecet, és kapunk 2 terméket.



Dojo / Dojo (2x)

Fizessünk 1 energiát, és fordítsunk át egy még el nem helyezett kockát az ellentétes oldalára. A kocka szemközi oldalainak összege 7. Például az 1-2 szemközi oldala a 3 lesz.

Fitness Center / Fitnessközpont (3x)

Fizessünk 1 energiát, és fordítsunk át egy még el nem helyezett kockát úgy, hogy annak értéke 1-el csökkenjen. A Fitnessközpontot nem lehet 1 kockával használni.

Foundry / Öntőde (2x)

Helyezzünk a kártyára egy kockát, és fizessünk a kocka értékével megegyező mennyiségű energiát, hogy ugyanennyi fémeket kapjunk.

Példa: Helyezzünk a kártyára egy 3 kockát és fizessünk 5 energiát, hogy kapjunk 5 fémeket.

Fulfillment Center / Teljesítmény központ (2x)

Helyezzünk a kártyára egy 3 kockát és fizessünk 2 energiát, hogy kapjunk 1 terméket és 1 fémeket.

Golem / Golem (2x)

Fizessünk X energiát és kapunk egy kockát X értékkel. A kockát a kör végén visszahelyezzük a készletbe.

Példa: Fizessünk 3 energiát és kapunk egy 3 kockát az adott körre.

Gymnasium / Gimnázium (3x)

Fizessünk 1 energiát, és fordítsunk át egy még el nem helyezett kockát úgy, hogy annak értéke 1-el nőjön. A Gimnáziumot nem lehet 1 kockával használni.

Harvester / Betakarító (2x)

Helyezzünk 2 egyforma értékű kockát a kártyára, és kapunk 4 fémeket VAGY 6 energiát.

Incinerator / Égetőkemence (2x)

Dobjunk el egy tervrajz kártyát és fizessünk egy fémeket, és kapunk 6 energiát.

Laboratory / Laboratórium (2x)

Húzzunk egy tervrajz kártyát ha gyártunk egy terméket. A Laboratórium kártyával körönként csak 1 tervrajz kártyát húzhatunk függetlenül attól, hogy hány terméket gyártottunk.

Manufactory / Üzem (2x)

Helyezzünk 2 egyforma értékű kockát a kártyára, és kapunk 1 terméket és választhatunk hogy 2 fémeket, 3 energiát, vagy 2 tervrajz kártyát húzunk. Emlékeztető: a kártyát a tervrajz pakli tetejéről kell húznunk és nem a piacról.

Mega Factory / Mega Gyár (2x)

Helyezzünk 3 egyforma értékű kockát a kártyára, és kapunk 2 terméket és egy extra kockát tetszőleges értékkel (a játékos választása szerint). A kockát a kör végén visszahelyezzük a készletbe.

Megalith / Megalit (3x)

Ha egyszer megépítettük, a Megalit 3 presztízs pontot ér. A Megalit építési költsége minden egyes, a gyártelepünkön lévő, emlékmű típusú kártyánként (a szürke fejlécű kártyák mint az Obelisk vagy a Jeladó) 1 fémmel csökken.

Motherlode / Aranybánya (2x)

Helyezzünk egy 1, 2, vagy 3 kockát a kártyára, és kapunk 1 fémeket, vagy helyezzünk egy 1, 2, vagy 3 kockákat a kártyára, és kapunk 2 fémeket.

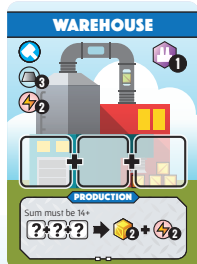
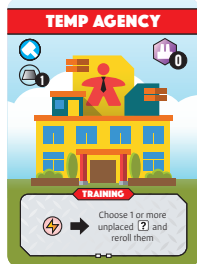
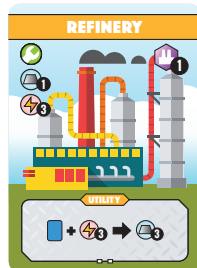
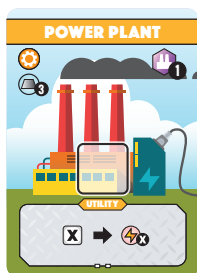
Nuclear Plant / Atomerőmű (2x)

Helyezzünk egy 1 kockát a kártyára és kapunk 1 terméket és 1 energiát.

Obelisk / Obelisk (5x)

Ha egyszer megépítettük, az Obelisk 2 presztízs pontot ér. Minden játékos több Obelisket is építhet.





Power Plant / Erőmű (2x)

Helyezzünk egy kockát a kártyára, és kapunk X energiát, ahol X az elhelyezett kocka értéke.

Recycling Plant / Újrahasznosító Üzem (3x)

Dobjunk el 2 tervrajz kártyát és fizessünk 2 energiát, és kapunk 1 terméket és húzzunk egy tervrajz kártyát. Emlékeztető: a kártyát a tervrajz pakli tetejéről kell húznunk és nem a piacról.

Refinery / Finomító (2x)

Dobjunk el 1 tervrajz kártyát és fizessünk 3 energiát, és kapunk 3 fémét.

Replicator / Másoló (2x)

Fizessünk 1 energiát hogy aktiváljunk egy kártyát a piacról. Használjuk azt a kártyát, mintha mi gyártelepünkön lenne (ha kockát kell használnunk, helyezzük a Másolóra). Ezután ki kell fizetnünk a piacról lemásolt kártya aktiválási költségeit is.

Példa: Fizessünk 1 energiát, hogy aktiváljuk a Másolót, hogy lemásoljuk a Biolaboratórium kártyát a piacról. Ezután helyezzünk egy kockát a Másolóra, és fizessünk 1 energiát, hogy kapjunk 1 terméket.

Robot / Robot (3x)

Fizessünk 1 fémét hogy plusz egy extra kockával dobhassunk. A kockát a kör végén visszahelyezzük a készletbe.

Scrap Yard / Szeméttelp (2x)

1 fémét kapunk miután megépítettünk egy kártyát. A Szeméttelp nem aktiválja magát amikor megépítjük.

Solar Array / Napelem Park (2x)

2 energiát kapunk miután megépítettünk egy kártyát. A Napelem Park nem aktiválja magát amikor megépítjük.

Temp Agency / Munkaközvetítő (2x)

Fizessünk 1 energiát hogy újradobjunk tetszőleges kockáinkat. Például: újradobhatunk egy kockát, de újradobhatjuk az összes kockánkat is összesen 1 energiáért.

Trash Compactor / Szemét Tömörítő (2x)

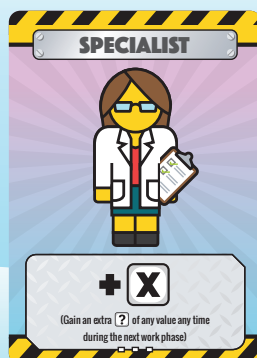
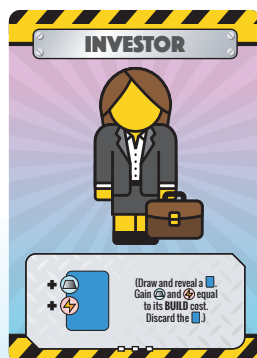
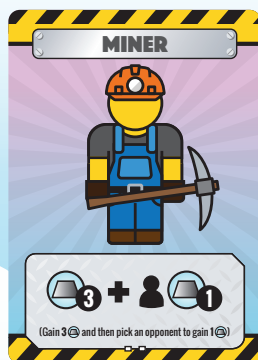
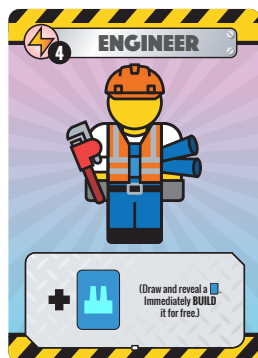
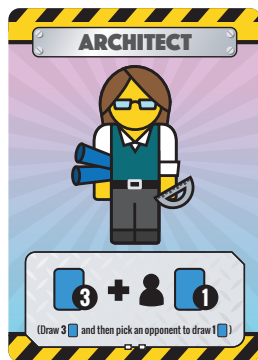
Helyezzünk 2 egyforma értékű kockát a kártyára, és dobjunk el 2 tervrajz kártyát, és kapunk 2 terméket.

Warehouse / Raktár (2x)

Helyezzünk a kártyára 3 kockát, melyek értékeinek összege 14 vagy több, és kapunk 2 energiát.



VÁLLALKOZÓI KÁRTYA



Architect / Építész (2x)

Húzzunk 3 tervrajz kártyát, és válasszunk egy másik játékost, aki húzhat 1 tervrajz kártyát.

Electrician / Villanyszerelő (2x)

Kapunk 5 energiát és válasszunk egy másik játékost aki kap 2 energiát.

Engineer / Mérnök (1x)

4 energia plusz költség. Húzzunk és fordítsunk fel egy tervrajz kártyát, melyet azonnal megépíthetünk ingyen. Ha olyan kártyát húztunk, amit nem építhetünk meg (mert egy ilyen kártyánk már van a gyártelepünkön, és többet ebből nem építhetünk) dobjuk el a kártyát és húzzunk egy újat. Ha már van olyan kártyánk, amelyik egy másik építéskor aktiválódik (pl. Szeméttelep, vagy Napelem Park), akkor ezek most is működésbe lépnek, de körönként most is csak egyszer.

Foreman / Művezető (1x)

2 energia plusz költség. A következő termelés fázis kezdetekor a kockákkal való dobás helyett beállíthatjuk maximum 4 kocka értékét. Amennyiben valamilyen okból több mint 4 kockánk van, először 4 kockának az értékét beállítjuk, majd ezután dobunk a többivel.

Hired Hands / Bérmunkások (3x)

3 energia plusz költség. A következő termelés fázis kezdetekor 2 extra kockával dobhatunk. A kockákat a kör végén visszahelyezzük a készletbe.

Investor / Befektető (3x)

Húzzunk és fordítsunk fel egy tervrajz kártyát. Annyi energia és fém nyersanyagot kapunk, amennyi a kártya építési költsége. A kapott nyersanyagok mennyisége pontosan egyezzen meg a felfordított kártya építési költségével. Például ha a kártyának 2 fém és 1 energia a költsége, 2 fém és 1 energia nyersanyagot kapunk. Ha a kártya kedvezményes költséggel rendelkezhet (pl. Megalit), a teljes költséget megkapjuk a kedvezmények nélkül.

Miner / Bányász (2x)

Kapunk 3 fémet és válasszunk egy másik játékost aki kap 1 fémet.

Specialist / Specialista (3x)

Kapunk egy extra kockát a következő termelés fázisra, melynek értékét dobás helyett mi állíthatjuk be. Először a többi kockával dobhatunk, és utána állíthatjuk be ennek a kockának az értékét. A kockát a kör végén visszahelyezzük a készletbe.



GYAKORI HIBÁK



KUTATÁS ÉS BÁNYÁSZAT, VALAMINT AZ ÁRAMTERMELÉS

A bónusz nélkül (azonos értékű kockák), minden munkás után a **Bányászat vagy Kutatás mezőn csak 1 fém vagy tervrajz kártyát kapunk, függetlenül a kocka értékétől.** Ezzel szemben az **Áramtermelés** máshogy működik, annyi energiát kapunk, amennyi az adott kocka értéke. Fontos, hogy ☑ a legnagyobb értékű kocka, amit az Áramtermelés mezőire helyezhetünk.

PIAC TERVRAJZ KÁRTYÁK

A piac fázis során a játékosok **nem** választhatnak kártyát a pakliból. Amennyiben nem tetszik nekik egyik lehetőség sem, muszáj 1 nyersanyagot (fém vagy energia) fizetniük, hogy lecseréljék a piacon lévő kártyákat.

A JÁTÉK VÉGE

Bármelyik játékos elindíthatja végjátékot azzal hogy 12+ terméke, vagy a gyártelepen 10+ kártyája lesz. Fontos, hogy a presztízs (👑) pontokat ér, de nem számít bele a végjáték elindításának feltételeibe. Ha bármelyik játékosnál teljesül bármelyik feltétel, még **plusz egy kör** (piac + termelés fázis) következik.



TIPPEK ÉS STRATÉGIÁK

Javasoljuk, hogy a játékosok egy-két parti játék során fedezzék fel a saját stratégiáikat, mielőtt elolvasnák ezt a szekciót. Ezek a tippek, trükkök és javasolt stratégiák abban segítenek, hogy az egyes játékosok tovább fejlesszék játékukat.

VÁRJUNK AZ ÉPÍTÉSSEL

Mivel egy kör alatt bármennyi kártyát megépíthetünk, és akár azonnal aktiválhatjuk is őket, ha addig várunk egy adott kártya építésével, amíg használni nem akarjuk, kártyákat és nyersanyagokat spórolunk arra az esetre, ha egy jobb lehetőség adódik.

KUTATÁS 1-ESSEL

Az 1-esek csak 1 energiát adnak. Hacsak nincs tényleg szükségünk erre az 1 energiára, általában sokkal hatékonyabb ezt a munkást egy tervrajz kártya húzására használni.

HÚZZUNK ELŐSZÖR, HÚZZUNK GYAKRAN

Ha tudjuk hogy szükségünk lesz kártya húzásra a termelés fázis során, tegyük ezt meg a kör elején, így a lehető legtöbb információnk lesz a továbbiakban. A kezünkben lévő kártyák megtartása rugalmasságot ad hogy a piac fázis során különböző vállalkozókat bérelhessünk fel.

GÖLEM SZINERGIA

A Golem egy erős kártya, melynek sok olyan felhasználási lehetősége van, melyek nem láthatóak azonnal. Például minden körben fizethetünk 1 energiát, hogy kapjunk egy 1-es kockát, melyet kutatásra használva egy tervrajz kártyát húzhatunk. 1 extra energiát is nyerhetünk a Golem munkásával, ha az Áramtermelésnél a bónuszt kihasználjuk. A Golem szintén remek szinergiában van a Biolaboratóriummal és a Betongyárral.

PIACCAL KAPCSOLATOS KÉRDÉSEK

Figyeljünk arra, hogy a többi játékos milyen stratégiákat alkalmaz. Például, a Másoló lehetőséget ad arra, hogy a játékosok lemásoljanak egy a piacon lévő kártyát. Érdemes fontolóra venni a piacon lévő kártyák cseréjét, attól függően, hogy az adott játékos, vagy ellenfelei rendelkeznek a Másolóval, és hogy mennyire lehetnek hasznukra a piacon lévő kártyák. Ugyanez a tipp vonatkozik a Feketepiac kártyára is, és akkor is, ha bármelyik játékos jeladót keres megépítésre. Okos lépés a piacot a Jeladóktól mentesen tartani. Másrészről viszont ha mi keresünk jeladókat, érdemes lehet frissíteni a piac kártyáit.

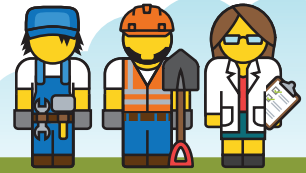
GYÁRTÁS A VÉGJÁTÉKBAN

Néhány gyár 2 terméket is gyárt egyszerre. Ezeknek a gyáraknak komoly nyersanyag költsége van, vagy nehéz a használatukhoz megfelelő értékeket a kockákkal kidobni. Ezek a gyárak fontos szerepet játszhatnak a győzelemben, de segéd kártyákat igényelhet a hatékony és megtérülő használatuk. Általában érdemes elkerülni ezek megépítését a játék elején mindaddig, amíg ezeket a segéd kártyákat meg nem szerezzük.

EMLEKMŰVEK A GYŐZELEMHEZ

Ha sikerült egy hatékony termék gyártó gépezetet felépíteni, kialakulhat az a helyzet hogy nyersanyag többletünk lesz, de nem találunk hasznos kártyákat melyeket megépíthetnénk. Ha tudjuk hogy a gépezetünk minden eleme már a kezünkben van, fókuszálhatunk olcsóbb emlékmű kártyák felvételére - mint az Obeliszk - melyek extra presztízs pontokkal segíthetnek lezárni a játékot.

SPECIÁLIS KÖSZÖNET



Egy remek társasjátékhoz játékosokra, tervezőkre, tartalom gyártókra, és sok egyéb közreműködőre van szükség. Nem jutottunk volna el idáig, ha nem segítettek, támogattak volna bennünket sokan az ide vezető úton. Szeretnénk köszönetet mondani a következőknek:

Larissa Chen - aki szerető és támogató partner az életben és tartotta a frontot, amíg Joseph kergette azon álmát, hogy a Fantastic Factories-t életre keltse.

Allan Tien és Javier Evans - a tesztelésért és ötletekért a játék korai szakaszában.

Aaron Chen, Danton Lee, Mike Amorozo, és Javed Ahamed az odaadó játéktesztelésükért.

Aaron Shaw, Aislyn Hall, Billy Sheng, Nicole Jekich, Sean Epperson, Sean Harrold, és Trevor Harron hogy bevezettek a játék tervezés és kiadás közösségébe.

Chad Martinell, Dylan Mangini, Emma Larkins, Randy Flynn, Shawn Stankewich, és a teljes Seattle játéktervező csoportnak a támogatásukért.

David MacKenzie, Isaias Vallejo, Levi Mote, Thomas Gutschmidt, és a PlaytestNW - hogy a hozzánk hasonló független tervezőknek olyan sok segítséget nyújtanak a játék teszteléséhez a helyi játék boltokban és összejöveteleken.

Christian Kang (Take Your Chits), **Daniel Robison** (Plumpy Thimble), **Eric Yurko** (What's Eric Playing?), **Jonathan Liu** (GeekDad), **Kristi Weyland** (Peace Love & Games), és más tartalomgyártók - hogy közreműködtek a Fantastic Factories-ben.

Matias Wu, Matthew Bird, és a játék többi mega rajongója - akik magabiztosságot adtak nekünk, hogy olyan dolgot készítünk, ami a játékosoknak örömet okoz.

James Mathe és Jamey Stegmaier akik megkönnyítették számunkra hogy megszerezzük a szükséges tudást a társasjáték iparról, és a Kickstarter működtetéséről.

A **játéktesztelők százai** - akik számtalan órát áloztak a Fantastic Factories-ra annak különböző fázisaiban.

És végül, **mind a 4,387 támogatónak,** aki támogatott minket a Kickstarter-en!

SZERZŐK



Játék tervezés: Joseph Z Chen és Justin Faulkner

Fejlesztés: Justin Faulkner és Joseph Z Chen

Művészi munka: Joseph Z Chen és Allan Tien (Beacon)

Grafikai tervezés: Joseph Z Chen

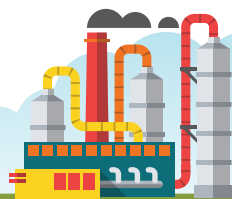
Kiadó: Metafactory Games LLC

Fordító: Zoltán Ludányi

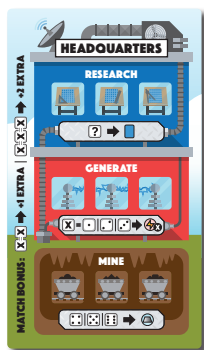
Weblap: <http://www.fantasticfactories.com>



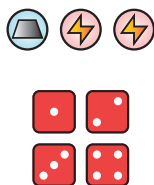
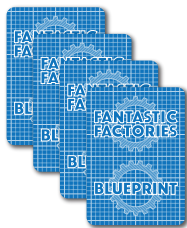
GYORS HIVATKOZÁS



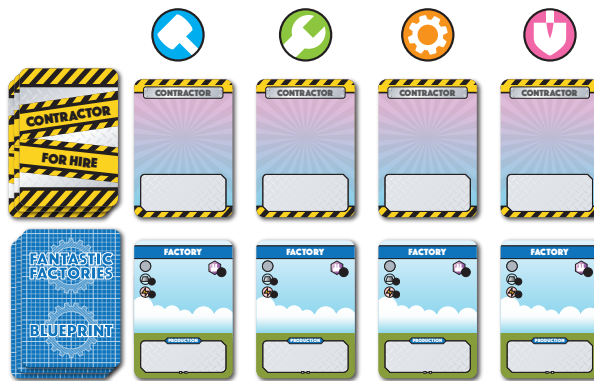
JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLET



A játékosok 4 saját színű kockával, 4 véletlenszerűen kiválasztott tervrajz kártyával, 1 fémmel és 2 energiával kezdenek.



PIAC ELŐKÉSZÜLET



MINDEN KÖR

PIAC FÁZIS

A megfelelő sorrendben, minden játékos:

1. (Opcionális) Fizetnek 1 fémet, vagy 1 energiát, hogy kidobják és újjal töltsék fel a piac egy oszlopát. → VAGY
- 2a. Elvegyenek egy tervrajz kártyát a piacról ingyen.
- VAGY
- 2b. Felvegyenek egy vállalkozót egy megfelelő szerszám címkéjű kártya eldobásával (/ / /).
3. Újra töltsék a piacot.

TERMELÉS FÁZIS

Egyszerre, minden játékos:

1. Dob a kockáival!
2. Bármely sorrendben:
 - Elhelyezi a kockáit
 - Aktivál kártyákat (maximum egyszer kártyánként)
 - Megépít kártyákat az építési költség kifizetésével és egy másik azonos szerszám címkéjű kártya eldobásával. Nincs felső határa, hogy egy körön belül hányszor épít a játékos, de nem építheti meg ugyanazt a kártyát kétszer.
3. Maximum 12 nyersanyag (fém + energia) és 10 kártya maradhat a játékos kezében, a többi el kell dobni.

A JÁTÉK VÉGE

Ha bármelyik játékos **12 vagy több terméket** gyártott, vagy megépített **10 vagy több épületet a gyártelepén** megkezdődik a végjáték. A játékosok befejezik az aktuális kört, és még egy teljes kört játszanak (piac fázis + munka fázis)



PONTOZÁS

Ha a játék véget ér, minden játékos összeadja a leggyártott termékeinek számát és a gyártelepén megépített összes épületének preszízst, így kapja meg a végső pontszámát. Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot szerezte!

